

**REDESAIN KAWASAN WISATA *OUTBOUND* LOKA CAMP  
BANTAENG**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Rangka  
Menyelesaikan Studi Pada Program Sarjana Arsitektur  
Jurusan Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar**

**Oleh :**

**REZKI AMELIA**

**601.001.12.097**

**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN  
MAKASSAR**

**2018**

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENYATAAN ..... i

HALAMAN PENGESAHAN ..... ii

PENGESAHAN SKRIPSI ..... iii

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI ..... iv

KATA PENGANTAR ..... v

DAFTAR ISI ..... vii

DAFTAR TABEL ..... xi

DAFTAR GAMBAR ..... xii

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah ..... 6

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan..... 6

D. Lingkup dan Batasan Pembahasan Pembahasan..... 6

1. Lingkup Pembahasan..... 6

2. Batasan Pembahasan ..... 7

E. Metode Pembahasan ..... 7

F. Sistematika Penulisan ..... 7

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... 9

**A. Studi Literatur** ..... 9

1. Redesain..... 9

2. Wisata..... 10

1. Arti wisata..... 10

2. Produk Wisata..... 15

3. Sarana wisata ..... 18

4. Dampak Wisata..... 19

3. Kawasan ..... 22

1. Arti kawasan ..... 22

2. Jenis-jenis Kawasan.....	23
4. Outbound.....	26
1. Arti Outbound.....	26
2. Manfaat dan Tujuan Outbound.....	26
3. Jenis dalam permainan Outbound.....	27
4. Macam-macam permainan dalam Outbound.....	27
5. Teori Perencanaan Menurut Hamid Sirvani.....	32
<b>B. Studi Preseden .....</b>	<b>41</b>
1. Maribaya Lodge Bandung.....	41
2. Kampoeng Kopi Banaran Semarang.....	43
3. Lembang Jungle Discovery Cikole Bandung.....	44
<b>C. Studi Banding.....</b>	<b>46</b>
1. Pantai Galesong, Kab.Takalar.....	46
2. Benteng Somba Opu, Makassar.....	47
3. Lembah Hijau Rumbia, Kab.Jeneponto.....	48
<b>D. Integrasi Keislaman.....</b>	<b>51</b>
<b>E. Tabel Analisis Studi.....</b>	<b>51</b>
 <b>BAB III TINJAUAN KHUSUS.....</b>	 <b>54</b>
<b>A. Tinjauan Terhadap Kabupaten Bantaeng .....</b>	<b>54</b>
1. Tinjauan Terhadap Kabupaten Bantaeng.....	54
2. Tinjauan Terhadap Kecamatan Ulu Ere.....	55
3. Tinjauan Terhadap Desa Bontomarannu.....	56
a. Penduduk.....	57
b. Pemukiman dan Pemanfaatan Lahan .....	57
c. Iklim .....	57
d. Topografi.....	58
<b>B. Analisis Kondisi Eksisting Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Banteng .....</b>	<b>58</b>
1. Sarana dan Prasarana .....	59
2. Potensi Pengguna .....	60

<b>C. Analisis Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng Berdasarkan 8 Elemen Perancangan Kota .....</b>	<b>62</b>
1. Tata Guna Lahan ( <i>Land Use</i> ).....	62
2. Tata Massa Bangunan ( <i>Buiding and Massing</i> ) .....	63
3. Sirkulasi dan Parkir ( <i>Circulation and Parking</i> ).....	64
4. Ruang Terbuka ( <i>Open Space</i> ) .....	65
5. Pedesterian ( <i>Pedesterian Ways</i> ).....	66
6. Penanda ( <i>Signage</i> ) .....	67
7. Aktifitas Pendukung ( <i>Activity Support</i> ) .....	67
8. Konservasi dan Preservasi( <i>Conservation and Preservation</i> ) 6	
<b>D. Analisis Kebutuhan Ruang Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....</b>	<b>69</b>
1. Analisisa dan Pelaku Kegiatan.....	69
a. Jenis Pelaku Kegiatan .....	69
b. Pelaku Kegiatan .....	69
2. Identifikasi Kegiatan dan Program Kegiatan .....	70
a. Kegiatan Utama .....	70
b. Kegiatan Pendukung .....	70
3. Zonasi Kawasan .....	71
4. Kebutuhan Ruang.....	71
<b>BAB IV PENDEKATAN DESAIN .....</b>	<b>78</b>
<b>A. Pendekatan Penataan Tapak.....</b>	<b>78</b>
1. Tata Guna Lahan ( <i>Land Use</i> ).....	78
2. Tata Massa Bangunan ( <i>Buiding and Massing</i> ) .....	79
3. Sirkulasi dan Parkir ( <i>Circulation and Parking</i> ).....	79
4. Ruang Terbuka ( <i>Open Space</i> ) .....	81
5. Pedesterian ( <i>Pedesterian Ways</i> ).....	87
6. Penanda ( <i>Signage</i> ) .....	88
7. Aktifitas Pendukung ( <i>Activity Support</i> ) .....	90
8. Konservasi dan Preservasi( <i>Conservation and Preservation</i> )91	
<b>B. Alternatif Desain.....</b>	<b>93</b>

1. Alternatif 1 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....	93
2. Alternatif 2 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....	95
3. Alternatif 3 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....	95
4. Alternatif Terpilih .....	97
<b>Daftar Pustaka</b> .....	100



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Site Eksisting Kawasan Loka Camp Bantaeng .....	3
Gambar 1. 2 Kondisi Fasilitas saat ini .....	4
Gambar 1. 3 Kondisi Permainan Outbound saat ini .....	4
Gambar 2.1 Unsur-unsur pembentuk produk wisata .....	18
Gambar 2.2 Site Plan Kawasan The Lodge Maribaya .....	49
Gambar 2.3 Fasilitas Maribaya Lodge .....	50
Gambar 2.4 Site Plan Kampoeng Kopi Banaran.....	51
Gambar 2.5 Kampoeng Kopi Banaran.....	52
Gambar 2.6 Site Plan Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung .....	52
Gambar 2.7 Fasilitas Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung .....	53
Gambar 2.8 Kondisi Pantai Galesong.....	53
Gambar 2.10 Kondisi Kolam Renang.....	54
Gambar 2.11 Kondisi Permainan Outbound.....	55
Gambar 2.11 Permainan Outbound Somba Opu.....	56
Gambar 2.12 Lembah Hijau Rumbia .....	56
Gambar 2.13 Permainan Outbound Lembah Hijau Rumbia.....	56
Gambar 2.14 Mushallah di Lembah Hijau Rumbia .....	56
Gambar 2.15 Kolam Renang di Lembah Hijau Rumbia.....	56
Gambar 3.1 Peta Administrasi Kabupaten Bantaeng Tahun 2010-2030 .....	54
Gambar 3.3 Peta Administrasi Kecamatan Ulu Ere Tahun 2010-2030 .....	55
Gambar 3.3 Peta Desa Bontomarannu .....	56
Gambar 3.4 Rencana Tapak Kawasan Wisata Outbound Loka Camp .....	58
Gambar 3.5 Puskesmas dan Pasar Loka.....	60
Gambar 3.6 Tapak Perancangan Kawasan Wisata Outbound Loka Camp .....	61
Gambar 3.7 Luasan Tapak .....	61
Gambar 3.8 Tata Guna Lahan Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	62
Gambar 3.9 Tata Massa Bangunan Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	63
Gambar 3.10 Sirkulasi dan Parkir Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	64
Gambar 3.11 Ruang Terbuka Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	65

Gambar 3.12 Pedesterian Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	66
Gambar 3.13 Signage Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	66
Gambar 3.14 Aktifitas Support Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	67
Gambar 3.15 Konservasi dan Preservasi Berdasarkan Kondisi Eksisting .....	68
Gambar 3.16 Peta Penzoningan .....	71
Gambar 4.1 Tata Guna Lahan .....	78
Gambar 4.2 Tata Massa Bangunan .....	79
Gambar 4.3 Sirkulasi dan Parkir .....	80
Gambar 4.4 Rencana Desain Parkir .....	80
Gambar 4.5 Material Paving Blok .....	81
Gambar 4.6 Ruang Terbuka .....	81
Gambar 4.7 Jalur Pedesterian .....	87
Gambar 4.8 Rencana Desain Jalur Pedesterian .....	88
Gambar 4.9 Penempatan Penanda .....	88
Gambar 4.10 Alternatif Desain Penanda Pada Playground .....	89
Gambar 4.11 Alternatif Desain Penanda Pada Area Outbound .....	89
Gambar 4.12 Aktifitas Pendukung Kawasan .....	90
Gambar 4.13 Konservasi dan Preservasi .....	92
Gambar 4.14 Alternatif Desain 1 .....	93
Gambar 4.15 Alternatif Desain 2 .....	95
Gambar 4.16 Alternatif Desain 3 .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1. Macam-macam games <i>high rope</i> .....	31
Tabel II. 2. Macam-macam games <i>low rope</i> .....	33
Tabel II. 3. Tabel analisis Studi .....	48
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Fungsi Utama .....	71
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang Fungsi Penunjuang.....	72
Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Fungsi Servis.....	73
Tabel 3.4 Besaran Ruang Fungsi Utama.....	73
Tabel 3.5 Besaran Ruang Fungsi Penunjang .....	75
Tabel 3.6 Besaran Ruang Fungsi Servis .....	76
Tabel 3.7 Rekapitulasi Besaran Ruang Kawasan Wisata Outbound .....	77
Tabel 4.1 Wahana Permainan Outbound .....	82
Tabel 4.2 Elemen Pendukung Area Outbound.....	82
Tabel 4.3 Elemen Pendukung Taman .....	83
Tabel 4.4 Elemen Pendukung Playground.....	84
Tabel 4.5 Elemen Pendukung Area Berkuda .....	84
Tabel 4.6 Elemen Pendukung Area Hijau.....	85
Tabel 4.7 Jenis-jenis Pohon .....	86
Tabel 4.8 Aktifitas Pendukung Kawasan.....	90
Tabel 4.9 Analisis Alternatif 1 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....	94
Tabel 4.10 Analisis Alternatif 2 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....	96
Tabel 4.11 Analisis Alternatif 3 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng .....	98
Tabel 4.12 Hasil Analisis SWOT.....	99





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan (dan menjamin) bahwa penulisan acuan perancangan ini dilakukan secara mandiri dan disusun tanpa menggunakan bantuan yang tidak dibenarkan, sebagaimana lazimnya pada penyusunan sebuah acuan perancangan. Semua kutipan, tulisan atau pemikiran orang lain yang digunakan dalam tahap penyusunan acuan perancangan, baik dari sumber yang dipublikasikan ataupun tidak termasuk dari buku, seperti artikel, jurnal, catatan kuliah, tugas mahasiswa dan lainnya, direferensikan menurut kaidah akademik yang baku dan berlaku.

Makassar, 20 Agustus 2018

Penulis

**REZKI AMELIA**

NIM. 601.001.12.097




## HALAMAN PENGESAHAN


Judul Tugas Akhir : Redesain Kawasan Wisata *Outbond Loka Camp* Bantaeng  
Nama Mahasiswa : Rezki Ameilia  
NIM : 601.001.12.097  
Program Studi : Teknik Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Tahun Akademik : 2017/2018

Menyetujui,

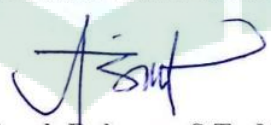
Pembimbing I

Pembimbing II


  
Sriany Ersina, S.T., M.T.  
NIP. 19811124.200912.2.001

  
Irma Rahayu, S.T., M.T.  
NIP. 197610062008012011

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

  
St. Aisvah Rahman, S.T., M.T.  
NIP. 19770125.200501.2.004

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

  
Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.  
NIP. 19691205.199303.1.001

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“REDESAIN KAWASAN WISATA *OUTBOND LOKA CAMP BANTAENG***, yang disusun oleh saudari REZKI AMELIA, NIM. 601 001 12 097, Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Pada Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (Uin) Alauddin Makassar. Telah diuji dan dipertahankan dalam ujian Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin tanggal 20 Agustus 2018/8 Dzulhijjah 1349 H dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) dalam Jurusan Teknik Arsitektur dengan beberapa perbaikan.

Samata, 20 Agustus 2018

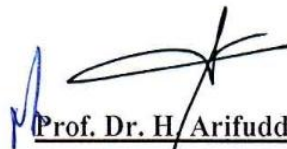
8 Dzulhijjah 1349 H

### Dewan Penguji:

Ketua	: Dr. Ir. A.Suarda, M.Si	(.....)
Sekretaris	: Muhammad Attar, S.T., M.T	(.....)
Munaqisy I	: Dr. Tasmin Tangareng M.Ag	(.....)
Munaqisy II	: Marwati, S.T., M.T	(.....)
Pembimbing I	: Sriany Ersina, S.T., M.T	(.....)
Pembimbing II	: Irma Rahayu, S.T., M.T	(.....)
Pelaksana	: Agusdin, S.Sos	(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

  
Prof. Dr. H. Arifuddin, M. Ag  
NIP. 19691205 199303 1 001

## PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi S1 ini tidak dipublikasikan, tersedia di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Dapat digunakan untuk kepentingan umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penyusun dengan mengikuti aturan HAKI yang berlaku di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh skripsi haruslah seizin Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena dengan rahmat dan ridha-Nya masih diberi kesempatan atas terselesaikannya penulisan skripsi dengan judul Redesain Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp* Bantaeng, sehingga dengan terselesaikannya karya penulisan ini, penulis telah dapat menyelesaikan jenjang pendidikan strata sarjana (S1) dalam jurusan Teknik Arsitektur pada Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Shalawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada panutan sepanjang zaman dan suri tauladan bagi kita semua Baginda Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam. Penulis menyadari bahwa dalam karya penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan yang juga jauh dari kata sempurna, sehingga besar harapan penulis untuk kiranya di berikan kritikan maupun masukan dari pihak lain. Selain itu, penulis pun menyadari bahwa karya penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil. Sehingga melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya serta permohonan maaf yang sebesar-besarnya atas kesalahan yang telah dibuat oleh penulis.

Akhirnya pada kesempatan ini, penulis memohon ijin untuk mengucapkan terima kasih terhadap pihak-pihak yang telah membantu serta penghargaan yang tak terhingga kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Arifuddin, M.Ag.** selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi;
2. Ibu **St. Aisyah Rahman, S.T., M.T** selaku ketua jurusan Teknik Arsitektur;
3. Ibu **Sriany Ersina, S.T., M.T** selaku dosen pembimbing I dalam karya penulisan skripsi ini, atas bimbingan penuh yang telah diberikan juga dengan kesabaran dan ketelatenan;
4. Ibu **Irma Rahayu, S.T., M.T** selaku dosen pembimbing II dalam karya penulisan skripsi ini, atas kebaikannya memberi arahan, masukan, nasehat, serta sabar dalam menghadapi keluhan sesah penulis;

5. Bapak **Dr. Tasmin Tangaren, M. Ag** selaku dosen penguji I yang telah meluangkan sedikit waktunya untuk menguji kelayakan hasil tugas akhir ini;
6. Ibu **Marwati, S.T., M.T** selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu terbaiknya untuk menguji kelayakan hasil tugas akhir ini;
7. Segenap **Staf pengajar** dan **Staf jurusan Teknik Arsitektur**, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar;
8. Teruntuk Bapakku tersayang yang selalu mendukung dan mendoakanku, Muh. Dahlan Ali dan Mamaku tercinta Siti Marwah, dan kepada Kakakku Risna Febriana dan adikku Risda Awaliah, dan segenap keluarga besar atas dukungannya selalu berupa do'a maupun lahiriah;
9. Rekan-rekan **Studio Akhir Periode XXIII** yang sama-sama memperjuangkan gelar S1, terimah kasih atas semua waktu dan keceriaan yang tak tergantikan terutama kepada Fatmalasari, Umi Rahmatin Islami, Chusnul Chatimah, Wiji Utami, Isneni Passamula dan Awaqibah Munir;
10. Rekan-rekan sejurusan Teknik Arsitektur yang telah membantu dengan segenap jiwa dan kekuatannya hingga terselesaikannya tugas akhir ini, khususnya GARY (Green Architecture Community 03) yang telah banyak membantu menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil yang tidak bias disebutkan persatu;

Makassar, 01 Agustus 2018

Penulis

(REZKI AMELIA)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bantaeng adalah salah satu kabupaten yang ada di Sulawesi Selatan dengan potensi alam pegunungannya. Salah satu potensi yang ada di daerah tersebut berada di kampung Loka, Desa Bonto Marannu, Kecamatan Ulu Ere. Kampung loka merupakan salah satu kawasan pengembangan agrowisata dengan obyek wisata outbound loka campnya. Hal ini telah diatur dalam PERDA ( Peraturan Daerah ) Kabupaten Bantaeng Nomor 2 Tahun 2012 tentang rencana tata ruang wilayah kabupaten bantaeng tahun 2012-2032 menyatakan bahwa kawasan strategis cepat tumbuh loka yang merupakan kawasan pengembangan agropolitan dan agrowisata ditetapkan di kecamatan ulu ere.

Kampung loka berjarak kurang lebih 17 km dari pusat kota bantaeng. Terletak dikaki gunung lompobattang dengan ketinggian 1070 mdpl dan dikelilingi perkebunan sayuran dan buah-buahan, lokasi ini menawarkan suasana alam pedesaan yang sejuk dengan suhu berkisar antara 18<sup>0</sup>-23<sup>0</sup> celcius. Kawasan loka camp merupakan obyek wisata outbound pertama yang ada di Sulawesi Selatan yang berdiri sejak tahun 2000. Konsep awal didirikannya kawasan ini sebagai kawasan wisata alam bebas yang menggabungkan unsur pengembangan diri, rekreasi, dan olahraga. Loka camp sendiri sebenarnya sangat berpotensi sebagai tempat pariwisata di Kabupaten Bantaeng bahkan Sulawesi Selatan. Hal ini dapat dilihat dari data persentase jumlah pengunjung 5 tahun terakhir setiap tahunnya mengalami peningkatan sekitar 9,6 %, hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat khususnya Bantaeng akan kawasan wisata outbound cukup besar.

Loka Camp memiliki panorama alamnya yang indah dan potensi Kawasan yang apabila dapat dimaksimalkan dan juga berpotensi meningkatkan sektor ekonomi dan sosial masyarakat setempat. Demi menjaga kelestarian dan keasrian alam sekitar, manusia yang diamanahkan untuk menjaga dan merawat lingkungan sekitar (ruang terbuka). Dalam hal ini, Allah menegaskan tentang pelestarian alam



yang tercantum di dalam Al-Qur'an sendiri, Allah SWT berfirman dalam surah Al – a'raf / 7 : 58, dimana surah ini berbunyi:

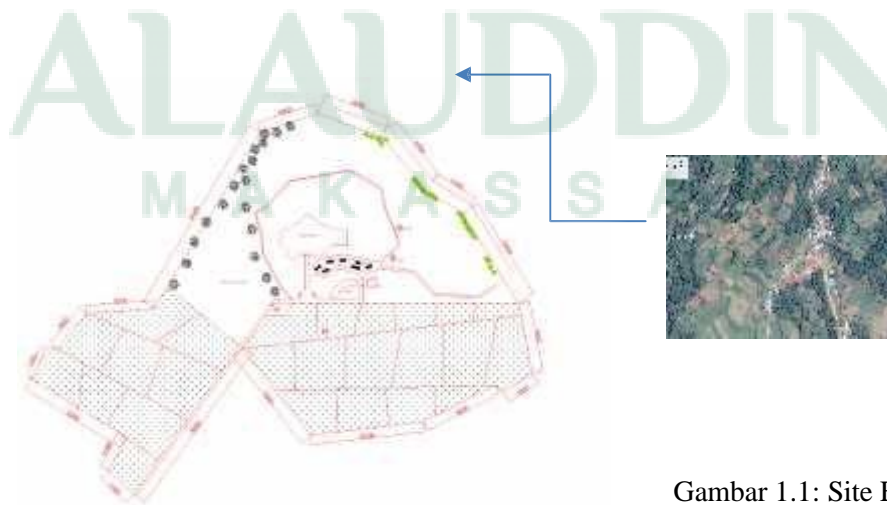
لَاؤَبْلَدَ الطَّيِّبِ ذَبَاتُهُ رَبِّ لَأُؤَيِّدُ لَا يَجْرُخُ إِلَّا كُنْدَا  
٥٧ يَجْرُخُ بِإِذْنِ  
صَنَرَفَ الْأَيْلَاتِ قَوْمٌ يَشْكُرُونَ ٥٨  
كَذَلِكَ

Terjemahnya :

58). Dan tanah yang baik, tanaman-tanamannya tumbuh subur dengan seizin Allah; dan tanah yang tidak subur, tanaman-tanamannya hanya tumbuh merana. Demikianlah Kami mengulangi tanda-tanda kebesaran (Kami) bagi orang-orang yang bersyukur.

Makna dari ayat tersebut yakni Bumi sebagai tempat tinggal dan tempat hidup manusia dan makhluk Allah lainnya sudah dijadikan Allah dengan penuh rahmat-Nya. Gunung-gunung, lembah-lembah, sungai-sungai, lautan, daratan dan lain-lain semua itu diciptakan Allah untuk diolah dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh manusia, bukan sebaliknya dirusak dan dibinasakan (*shihab 2002: volume 5: 158*)

Tetapi kenyataannya, kondisi loka camp saat ini sudah tidak lagi digunakan atau terbengkalai. Hal ini sangat memprihatinkan jika dilihat dari kondisi kawasan yang sudah tidak terawat dan banyaknya peralatan outbound yang hilang. Selain itu yang menyebabkan loka camp kehilangan daya tariknya sehingga lambat laun tidak beroperasi lagi yakni perencanaan awal dari kawasan loka camp itu sendiri dan tidak adanya dukungan dari pemerintah daerah setempat.



Gambar 1.1: Site Eksisting

Kawasan Wisata Outbound Loka camp Bantaeng  
(Sumber: Olah Data ,2017)



Gambar 1.2: Kondisi awal Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Dokumentasi Pengelola,2002)



Gambar 1.3: kondisi Fasilitas saat ini  
(Sumber: Olah data ,2017)



Gambar 1.4 : Kondisi Permainan Outbound Saat ini  
(Sumber: Olah data ,2017)

Dilihat perencanaan awal Kawasan Outbound Loka Camp, permasalahan yang timbul adalah aksesibilitas (penghubung) dimana akses menuju area outbound dari gerbang sekitar 600 meter dengan lebar jalan sekitar 1.5 meter dan menggunakan sistem satu pintu yang artinya akses masuk dan keluar terletak pada jalur yang sama dan itu hanya bisa ditempuh dengan berjalan kaki. Semua kendaraan baik roda dua maupun roda empat harus diparkir dipinggir jalan raya tersebut karena ditempat tersebut tidak disediakan lahan parkir, selain permasalahan aksesibilitas tersebut, permasalahan lainnya adalah zonasi Kawasan, dimana area outbound berdekatan dengan kebun-kebun milik warga yang dimana akhirnya mengganggu pada saat kegiatan outbound berlangsung.

Di samping itu pada Kawasan Loka Camp itu sendiri terdapat beberapa fasilitas yang tidak terawat bahkan beberapa diantaranya sudah hancur dan tidak layak dipergunakan lagi seperti gazebo, retail, area permainan outbound bahkan ada fasilitas publik yang mestinya disediakan dalam suatu Kawasan wisata tapi di loka Camp tidak dijumpai fasilitas tersebut yakni toilet umum dan tempat beribadah (Mushallah).

Berdasarkan kondisi eksisting dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka di perlukan redesain dan penataan ulang agar tercipta kawasan yang sesuai dengan arti dan filosofi daerah setempat (Loka camp) sehingga menjadi solusi desain baru sesuai dengan elemen pembentuk kota sekaligus menjadi landmark bagi kota Bantaeng.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat desain baru pada kawasan wisata outbound Loka Camp sehingga memberi dampak positif pada masyarakat kota Bantaeng dari segi aspek sosial-budaya, ekonomi dan lingkungan?

## **C. Tujuan Dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan pembahasan**

Tujuan pembahasan yaitu mendapatkan desain baru kawasan wisata outbound Loka Camp sehingga dapat di manfaatkan oleh masyarakat kota Bantaeng dari segi aspek sosial-budaya, ekonomi, dan lingkungan.

## **2. Sasaran Pembahasan**

- a. Untuk mendapatkan acuan perancangan redesain Loka Camp sebagai kawasan wisata outbound.
- b. Untuk mendapatkan konsep redesain Loka Camp sebagai kawasan wisata outbound.
- c. Untuk Mendapatkan desain perancangan:
  - 1) Penataan kawasan tapak wisata outbound
  - 2) Lansekap
  - 3) Fasade bangunan

## **D. Lingkup dan Batasan Pembahasan**

### **1. Lingkup Pembahasan**

Pembahasan dalam hal ini dibatasi pada masalah perencanaan desain fisik dan fungsi kawasan yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, dan juga disiplin ilmu lain sebagai pendukung sehingga terwujudnya Loka Camp sebagai kawasan wisata outbound.

### **2. Batasan Pembahasan**

- a. Fungsi, kawasan ini mempunyai fungsi utama sebagai kawasan wisata outbound untuk meningkatkan daya tarik pariwisata kota Bantaeng.
- b. Batasan pada presentase desain yang terbangun 20% dan yang tidak terbangun 80%
- c. Style, mempunyai tema arsitektur lokal yang sesuai dengan arti dan filosofi daerah setempat.

## **E. Metode Pembahasan.**

Metode yang digunakan agar pembahasan tidak menyimpang, ialah :

### **1. Studi Literatur**

Penulis mengambil studi literatur dari buku-buku perpustakaan dan buku-buku yang berkaitan dengan judul untuk mendapatkan teori,

spesifikasi, dan karakteristik serta aspek-aspek arsitektural yang dapat dijadikan landasan dalam proses perancangan.

## **2. Studi Preseden**

Penulis mengambil studi banding melalui internet, yang di jadikan sebagai tolak ukur baik yang ada di Indonesia, dan di luar negeri.

## **3. Studi Lapangan**

Penulis melakukan survei langsung ke Loka Camp, Kabupaten Bantaeng dan mengamati lingkungan sekitar tapak guna menunjang dalam perencanaan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun Penyusunan laporan ini akan dibahas sesuai dengan sistematis pembahasan yang disajikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian-pengertian dasar yang berhubungan dengan materi kajian yang relevan serta studi banding.

### **BAB III TINJAUAN KHUSUS**

Bab ini berisi mengenai gambaran umum kondisi Loka Camp, Kabupaten Bantaeng serta karakteristik fisik dan kondisi sosial ekonomi masyarakat.

### **BAB IV PENDEKATAN DESAIN**

Bab ini berisi tentang analisis desain mengenai tata guna lahan, massa bangunan, ruang terbuka, sirkulasi dan parkir, pedestrian, penandaan, kegiatan pendukung, serta konservasi.

### **BAB V APLIKASI KONSEP**

Bab ini berisi tentang aplikasi dari 8 elemen rancang kota seperti tataguna lahan, tata massa, pedestrian, dan seterusnya.

## BAB VI PRODUK DESAIN

Bab ini berisi tentang hasil produk desain seperti master plan kawasan, tampak kawasan, potongan kawasan, perspektif kawasan, maket dan banner.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Studi Literatur

##### 1. Definisi Redesain

Redesain terdiri dari kata "re-" yang berarti kembali dan "desain" yang berarti kerangka bentuk atau rancangan. Redesain berarti perencanaan dan perancangan kembali sehingga terjadi perubahan fisik pada objek tersebut tetapi tidak merubah fungsi, luasan dan lokasi objek untuk mendapatkan manfaat yang lebih baik.

Menurut American Heritage Dictionary (2006) "*Redesign means to make a revision in the appereance or function of*", yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi. Menurut Collins English Dictionary (2009), "*redesign is to change the desgn of (something)*", yang dapat diartikan mengubah desain dari (sesuatu).

Menurut, Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary (2000), "redesign berarti merancang kembali.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa redesain mengandung pengertian merancang ulang sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam penampilan atau fungsi. Dalam arsitektur, merancang ulang identik dengan membangun kembali karya arsitektur yang dirasakan kurang tepat mengartikan kata-kata membangun kembali dapat membongkar secara seksama dan atau memperbaiki kembali gedung yang susah ada tetapi tidak dimanfaatkan lagi seperti fungsi semula.Redesain dalam arsitektur dapat dilakukan dengan mengubah, mengurangi ataupun menambahkan unsur pada suatu bangunan Redesain perlu direncanakan secara matang, sehingga didapat hasil yang efisien, efektif, dan menjawab masalah yang ada dalam bangunan tesebut. Redesain yang dilakukan dengan penambahan baru pada bangunan harus memperhitungkan interaksi antara bangunan yang lama dengan bangunan yang baru. Dibner (1985), menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bangunan tambahan antara lain :



- 1) Ukuran dan bentuk. Ukuran dan bentuk bangunan yang ada tidak perlu harus tetap sama ketika penambahan baru dirancang. Namun, desain penambahan harus dilihat sebagai satu unit dengan keseluruhan bangunan.
- 2) Lahan. Kebanyakan bangunan ditambahkan secara horizontal daripada vertikal. Oleh sebab itu, ukuran lahan yang memadai menjadi sangat penting.
- 3) Struktur. Sebelum desain struktural dari bangunan baru dimulai, sistem struktur bangunan yang ada harus ditinjau kecukupannya untuk menangani efek dari penambahan baru. Jika penambahan baru berdekatan dengan pijakan yang ada dan dinding pondasi, harus dirancang dan dibangun sangat hati-hati untuk menghindari mengganggu stabilitas bangunan yang ada.
- 4) Sistem mekanikal dan elektrikal. Sistem mekanikal dan elektrikal dalam sebuah bangunan umumnya telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dari bangunan tersebut. Dengan adanya penambahan baru pada bangunan tentunya membutuhkan sistem mekanikal dan elektrikal baru yang dapat menjawab kebutuhan baru, baik yang berasal dari bangunan lama dan bagan tambahan dari bangunan.

## 2. Wisata

### a. Definisi wisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa sanskerta yang berarti pergi secara lengkap meninggalkan rumah (kampung) berkeliling terus-menerus istilah pariwisata berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata, yaitu sebagai suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang diluar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah . Dalam arti luas, pariwisata bisa dikatakan sebagai kegiatan rekreasi diluar tempat tinggal untuk melepaskan diri dari pekerjaan rutin atau mencari suasana lain (1997, dalam Jahid 2015:9)

*Institut of Tourism in Britain* ditahun 1976 merumuskan definisi pariwisata adalah kepergian orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek ketempat-tempat tujuan diluar tempat tinggal dan pekerjaan sehari-harinya serta kegiatan-kegiatan mereka selama berada ditempat-tempat tujuan tersebut. E.Guyer-Freuler dalam bukunya *Handbuch des*



*Schweizerschen Volkswirtschaft* mendefinisikan pariwisata dalam arti modern yaitu sebuah gejala zaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuh terhadap keindahan alam, kesenangan dan kenikmatan alam semesta, dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas dalam masyarakat sebagai hasil perkembangan perniagaan, industri dan perdagangan serta penyempurnaan alat-alat pengangkutan. (2006, dalam Jahid 2015:9)

Menurut Undang-Undang No. 10/2009 tentang kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Menurut Macintosh (1995, dalam Jahid 2015:9), Pariwisata adalah sejumlah gejala dan hubungan yang timbul, mulai dari interaksi antara wisatawan di suatu pihak perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan dan pemerintah serta masyarakat yang bertindak sebagai tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan yang dimaksud. Menurut Marpaung (2002, dalam Jahid 2015:9), pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan manusia dengan tujuan keluar dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari tempat kediamannya. Aktivitas dilakukan selama mereka tinggal ditempat yang dituju dan fasilitas diuat untuk memenuhi kebutuhan mereka. Pelajaran pariwisata adalah suatu pelajaran untuk keluar dari keadaan biasanya dan ini dipengaruhi oleh keberadaan ekonomi, fisik dan kesejahteraan sosial wisatawan yang akan melakukan kegiatan wisata. Harapan dan penyesuaian dibuat oleh penduduk yang menerima mereka dan terdapat peran perantara dan instansi pengelola perjalanan wisata menjadi penengah antara wisatawan dan penduduk di daerah tujuan wisata. Menurut *Oxford English Dictionarv* (1933, dalam Jahid 2015:10), *tourist* (wisatawan) adalah orang yang melakukan perjalanan, terutama yang melakukannya

untuk rekreasi, orang yang melakukan perjalanan untuk kesenangan dan kebudayaan, orang yang mengunjungi sejumlah tempat untuk melihat-lihat obyek-obyek wisata dengan pemandangan yang menarik atau hal-hal dengan tujuan yang sama. Begitu pula Leiper (1981, dalam Jahid 2015:10) memberikan definisi yang sejalan dengan Macintosh yaitu pariwisata adalah suatu sistem terbuka dari unsur-unsur yang saling berinteraksi dalam suatu lingkungan luas, mulai dari unsur manusia seperti wisatawan, tiga unsur geografis : negara asal wisatawan, negara yang dijadikan tempat transit, dan daerah tujuan wisata serta unsur ekonomi yaitu perusahaan-perusahaan kelompok industri pariwisata. Pariwisata merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik secara perorangan maupun kelompok di suatu daerah atau negara. Kegiatan tersebut dengan memberikan kemudahan aksesibilitas, informasi dan komunikasi kepada wisatawan. Menurut Marpaung (2002, dalam jahid 2015:10) terdapat beberapa sifat dasar dari kepariwisataan itu, yaitu :

- 1) Kepariwisataan timbul di luar pergerakan manusia dan tempat tinggalnya dengan tujuan yang berbeda-beda.
- 2) Ada dua elemen dalam kepariwisataan, yaitu tujuan perjalanan dan lama tinggal wisatawan di tempat wisata.
- 3) Merupakan perjalanan dengan meninggalkan tempat asalnya dan tinggal di suatu tempat yang memberikan suatu suasana yang berbeda.
- 4) Lama tinggal di suatu tempat wisata bersifat sementara dan dalam waktu yang pendek untuk kemudian kembali ke tempat asalnya.

Kegiatan Pariwisata dapat terbagi menjadi beberapa jenis yang didasarkan kepada objek wisatanya yaitu :

1) Wisata budaya

Wisata budaya merupakan bentuk perjalanan yang bertujuan untuk mengetahui atau mempelajari pola kehidupan, adat istiadat, nilai-nilai dan kesenian masyarakat di daerah tujuan wisata.

2) Wisata kesehatan

Wisata kesehatan untuk menyembuhkan suatu penyakit dengan kegiatan seperti mandi di sumber air panas, mengunjungi daerah yang mempunyai iklim yang menyehatkan dan fasilitas-fasilitas kesehatan lainnya.

3) Wisata olahraga

Wisata olah raga merupakan bentuk perjalanan dengan tujuan olah raga misalnya berburu, memancing, berenang dan lain sebagainya.

4) Wisata komersial

Wisata komersial merupakan perjalanan yang mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya atau semacamnya. dipamerkan.

5) Wisata industri

Wisata industri ini biasanya dilakukan oleh orang-orang yang akan melakukan suatu peninjauan atau penelitian.

6) Wisata politik

Wisata politik merupakan sebuah bentuk perjalanan wisata untuk menghadiri peristiwa-peristiwa yang sifatnya berbau politik misalnya menghadiri hari ulang tahun RI 17 Agustus.

7) Wisata konvensi

Wisata konvensi adalah sebuah bentuk perjalanan yang dilakukan dalam rangka menghadiri sebuah pertemuan, konferensi, musyawarah, baik itu bersifat nasional maupun internasional.

8) Wisata social

Wisata sosial merupakan perjalanan yang dilakukan oleh golongan masyarakat ekonomi lemah seperti kaum buruh, pemuda, pelajar, mahasiswa, petani dan sebagainya dengan biaya yang relatif terjangkau serta mudah.

9) Wisata pertanian

Wisata ini tidak jauh berbeda dengan wisata industri, karena wisata ini merupakan aktivitas perjalanan yang mengunjungi lahan-lahan pertanian.

10) Wisata cagar alam

Wisata ini merupakan perjalanan yang mengkhususkan aktiviastnya mengunjungi tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan.

**b. Produk Wisata**

Menurut Pendit (2006, dalam Jahid 2015:48), Produk wisata adalah usaha yang kegiatannya diperuntukkan bagi perkembangan kepariwisataan itu sendiri. Produk wisata juga merupakan usaha yang bertujuan memotivasi orang agar merasa tertarik untuk melakukan perjalanan dan menikmati petjalanan itu. Sementara Suwanto (2001, dalam Jahid 2015:48) berpandangan sama akan produk wisata itu, menurutnya produk wisata itu adalah keseluruhan pelayanan yang diperoleh dan dirasakan atau dinikmati wisatawan semenjak ia meninggalkan tempat tinggalnya, sampai ke daerah tujuan wisata yang telah dipilihnya dan kembali ke rumah di mana ia berangkat semula. Menurut Reimed and Hawkins (1979, dalam Jahid 2015:48), produk wisata adalah segala pengalaman yang terjadi, termasuk akomodasi, sumber-sumber alam, hiburan, transportasi, makanan dan minuman, rekreasi, dan daya tarik lainnya.

Berdasarkan definisi produk wisata, menurut Yoeti (2008, dalam Jahid 2015,:49) berpendapat bahwa terdapat lima komponen utama yang merupakan produk industri pariwisata, yaitu:

1. *Destination Attractions* (atraksi/daya tarik wisata di daerah tujuan wisata)

*Destination Attractions* adalah salah satu alasan atau motivasi bagi wisatawan untuk berkunjung ke DTW tersebut.

- a) *Natural Attraction* (Atraksi/Daya Tarik Alam), misalnya pemandangan alam, pantai, cuaca, dan berbagai keindahan alam lainnya.
- b) *Building Attraction* (Atraksi Daya Tarik Bangunan), misalnya bangunan dan infrastruktur wisata, Arsitektur bersejarah dan modern, monument, taman dan kebun, dan lain sebagainya.
- c) *Cultural Attraction* (Atraksi Daya Tarik Budaya), misalnya kesenian dan kepercayaan, museum, event-event dan festival budaya.
- d) *Social Attraction* (Atraksi Daya Tarik Sosial), misalnya tata kehidupan dari masyarakat, bahasa, dan lain sebagainya.

2. *Destination Facilites and service* (Fasilitas dan Pelayanan di daerah tujuan wisata)

Fasilitas dan pelayanan yang termasuk dalam kegiatan pariwisata adalah semua bentuk fasilitas dan pelayanan yang berfungsi memenuhi kebutuhan wisatawan yang tinggal di DTW yang dikunjungi. Termasuk didalamnya yaitu:

- a) Akomodasi misalnya, hotel, motel, villa, kondominium dan sebagainya.
- b) Restoran, bar dan kafe misalnya rumah makan cepat saji, hingga rsetoran yang mewah.
- c) Tranportasi di daerah tujuan wisata, misalnya: taxi, rental mobil dan sebagainya.
- d) Fasilitas olah raga dan semacamnya misalnya sekolah ski, club golf dan sebagainya.

- e) Fasilitas lainnya, misalnya kursus kerajinan tangan, sekolah bahasa dan sebagainya.
- f) Toko retail ,misalnya agen perjalanan, toko cinderamata dan sebagainya.
- g) Pelayanan lainnya, misalnya pelayanan informasi, Polisi wisata dan sebagainya.

3. *Accesbilities of the Destination* (Aksesibilitas dari daerah tujuan wisata)

Aksesibilitas atau kemudahan wisatawan untuk berkunjung ke daerah tujuan wisata (DTW), diantaranya adalah:

- a) Infrastruktur, misalnya bandara, pelabuhan dan sebagainya.
- b) Moda transportasi, misalnya ukuran, kecepatan dan sebagainya.
- c) Faktor operasional, frekuensi pelayanan, harga dan sebagainya.
- d) Regulasi pemerintah, pengontrolan dan pengawasan operasional.

4. *Images and Perception of The Destinations*

Hampir semua daerah tujuan wisata memiliki *image* (*julukan*), Misalnya Bali mempunyai julukan sebagai pulau dewata, paris mempunyai julukan kota mode dan parfum, dan lain sebagainya. *Image* ini akan membangun gambaran akan kebutuhan maupun keinginan wisatawan.

5. *Price of the Consumer* (Harga)

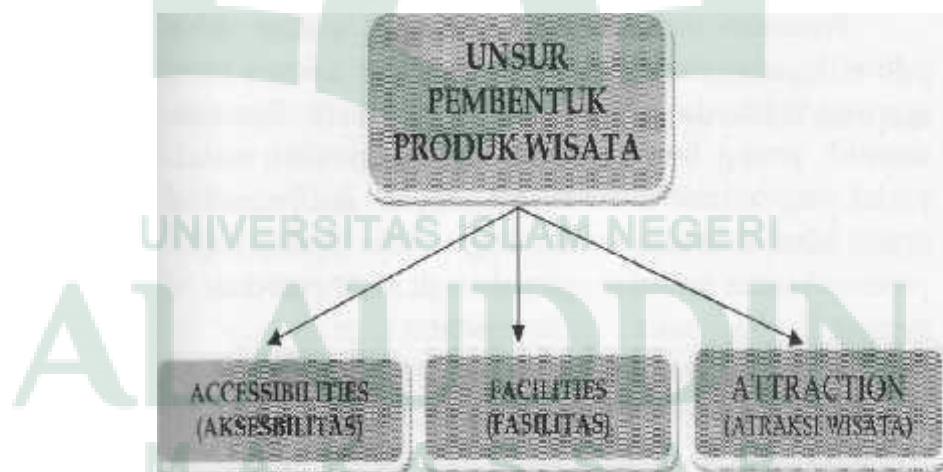
Harga atau biaya juga sangat menentukan seseorang akan melakukan perjalanan atau tidak. Kebanyakan wisatawan adalah orang-orang yang mampu memenuhi kebutuhan lain diluar kebutuhan dasarnya, yaitu sandang, pangan dan papan.

Secara umum Suwantoro (2001, dalam Jahid 2015:52) memberikan gambaran mengenai kebutuhan atau fasilitas yang diperlukan oleh wisatawan yaitu:

- 1. Kebutuhan akan transportasi dari dan ke negara/ daerah yang dikunjunginya, baik yang berupa angkutan darat, laut dan

udara. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut diperlukan fasilitas jasa angkutan internasional.

2. Kebutuhan akan penginapan dari berbagai jenis dengan tariff dan pelayanan yang sesuai dengan budgetnya.
3. Kebutuhan akan makanan dan minuman. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut wisatawan memerlukan jasa pangan yang menyediakan pelayanan makan-minum, baik berupa makanan tradisional maupun makanan dari asal wisatawan tersebut.
4. Kebutuhan untuk melihat dan menikmati objek wisata, atraksi wisata, serta tour ke tempat-tempat yang menarik.
5. Kebutuhan akan hiburan dan kegiatan rekreasi di waktu senggang. Fasilitas yang perlu disediakan misalnya, kolam renang, lapang golf, taman hiburan dan lain sebagainya.
6. Kebutuhan akan barang-barang cendera mata yang spesifik dan khas buatan masyarakat setempat.
7. Kebutuhan untuk mendapatkan barang-barang keperluan pribadi. Fasilitas yang perlu disediakan adalah toko serba ada, minimarket dan lain sebagainya.



Gambar II.1: Unsur-unsur pembentuk produk wisata  
(Sumber: Perencanaan Kepariwisata, Jamaluddin Jahid)

### c. Sarana Wisata

umum yang dimaksud sarana wisata disini, yaitu transportasi, dengan jaringan penunjangnya, restorasi, dan akomodasi, yang sengaja disediakan atau lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk sarana wisata.



Transportasi bukan sekedar menyediakan kendaraan saja, tetapi ada beberapa sarana atau unsur lainnya yang perlu diperhatikan. Unsur tersebut yaitu jaringan jalan untuk pelawatan wisata, yang sepenuhnya bergantung kepada waktu, ruang, dan perilaku budaya manusia baik wisatawanannya sendiri, maupun manusia lainnya yang dijumpai selama pelawatan wisata. Transportasi wisata dapat pula berfungsi sebagai daya tarik wisata yang mempesona dan sekaligus berfungsi sebagai sarana restorasi. Restorasi tidak selalu berarti sarana atau tempat untuk menyediakan makan dan minum, tetapi lebih tepat sebagai sarana untuk pemugaran fisik dan psikis.

#### **d. Dampak wisata**

##### **1. Dampak terhadap ekonomi**

Adapun dampak-dampak positif pariwisata menurut Yoeti (2008, dalam Jahid 2015 : 92) dalam sektor ekonomi, yaitu :

- a) Meningkatkan perolehan devisa dari sektor pariwisata
- b) Menciptakan kesempatan berusaha
- c) Menciptakan kesempatan kerja
- d) Meningkatkan pemerataan pendapatan
- e) Meningkatkan penerimaan pajak dan redistribusi bagi pemerintah
- f) Meningkatkan pendapatan nasional dari sektor pariwisata
- g) Mendorong meningkatkan investasi dalam negeri
- h) Memperkuat posisi neraca pembayaran

Selain dampak positif yang dipaparkan dan Yoeti (2008, dalam Jahid 2015:92), pariwisata juga memiliki dampak negatif dalam sektor ekonomi, yaitu :

- a) Ketergantungan pada sektor pariwisata saja
- b) Terjadinya inflasi dan meroketnya harga tanah
- c) Meningkatnya kecenderungan untuk mengimpor barang-barang dari luar
- d) Sifat pariwisata yang musiman mempengaruhi investasi
- e) Timbulnya biaya-biaya lain bagi perekonomian setempat
- f) Kelangkaan akan sumber bahan makanan



g) Kelangkaan sumber energi

## 2. Dampak terhadap Sosial-Budaya

Menurut Yoeti (2006, dalam jahid 2015:95) salah satu dampak negatif yang paling berbahaya yang dirimbulkan akibat aktivitas pariwisata adalah terjadinya komersialisasi seni budaya. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya distorsi, perusakan, dan pencemaran seni budaya, pencemaran tempat-tempat bersejarah, candi-candi, pura-pura, dan pemerkosaan terhadap seni tradisional yang ada. Mungkin inilah yang disebut oleh banyak kalangan sebagai pengaruh-pengaruh pariwisata terhadap lingkungan sosio-budaya; hal ini pulalah yang sering digunakan sebagai alasan yang kuat untuk mengekang perkembangan industri pariwisata di negara-negara yang sedang berkembang. Akibat kedatangan wisatawan asing seperti yang diuraikan diatas, wajarlah jika para perencana kepariwisataan, mereka yang mengambil kebijakan di daerah-daerah yang menerima kedatangan wisatawan, dapat menghayati keadaan yang cukup rumit ini.

Akibat pembangunan dan pengembangan pariwisata di suatu daerah, harus diakui bahwa terjadi perubahan suasana hidup dan kehidupan yang sudah mulai berubah. Pada umumnya masyarakat lokal sudah terkena dampak globalisasi dan modernisasi, sehingga masyarakatnya berkecenderungan untuk meninggalkan seni tradisionalnya dalam batas-batas tertentu. Sedikitnya ada perubahan mendasar dalam pola hidup masyarakatnya sehari-hari, sebagai akibat kebiasaan hidup modern layaknya dikota-kota besar. Masyarakat dikota-kota besar, lambat laun berkecenderungan lepas dari kebiasaan hidup yang bersifat tradisional dan lebih ekstrim lagi, mereka sudah jarang menjalankan kebiasaan agama yang dianut ditempat asalnya.

Walaupun kegiatan pariwisata mempunyai dampak-dampak yang negatif, tentu kita tidak bisa melakukan penolakan kunjungan wisatawan kedaerah kita. Karena warisan kebudayaan nilai-nilai sosial kita tidak akan pernah berarti tanpa adanya pengakuan dari dunia luar. Pada dasarnya para wisatawan melakukan kunjungan hanya sekedar menikmati atau mengagumi keindahan dan gambaran akan kebesaran dan keluhuran budaya dan sosial masyarakat setempat. Sebenarnya kekhawatiran akan dampak negatif akan dapat diminimalisir selama dilakukan perencanaan pariwisata yang tepat dan melakukan antisipasi terhadap dampak yang mungkin timbul serta adanya kebijakan dan pengawasan yang ketat dari pemerintah.

### 3. Dampak terhadap lingkungan

Sejak lama permasalahan lingkungan sudah dikenal oleh manusia. Dan manusia pun dasar bahwa penyebab permasalahan lingkungan itu tidak lain karena ulah manusia itu sendiri. Sampai sekarang alam masih dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Menurut Yoeti Secara umum terdapat 2 penyebab utama terjadinya pencemaran lingkungan (2008, dalam Jahid 2015:103) yaitu: pertama, kurangnya pengetahuan dan wawasan akan pentingnya lingkungan hidup itu sendiri sehingga bertindak semaunya saja dan Kedua, pencemaran lingkungan disebabkan kemajuan teknologi yang mempunyai efek samping terhadap kehidupan manusia, hewan, dan tumbuhan.

Pengembangan pariwisata dan infrastruktur pendukungnya hendaknya disesuaikan dengan standar mutu dan lingkungan yang diatur oleh undang-undang dan norma-norma yang ada. Hal ini memberikan kekuatan komitmen dalam peletarian lingkungan. Ada beberapa pendekatan yang bisa

dilaksanakan dalam mendukung komitmen pelestarian lingkungan dalam aktifitas pariwisata,yaitu:

- a) Memberikan pemahaman, pendidikan, pelatihan mengenai pengetahuan dan wawasan lingkungan kepada masyarakat lokal maupun wisatawan.
- b) Menciptakan suasana atau kondisi dimana pengunjung dapat merasakan akan manfaat pelestarian lingkungan.
- c) Mendesain infrastruktur yang berwawasan lingkungan.
- d) Menggunakan teknologi yang ramah lingkungan.
- e) Perlunya lembaga atau organisasi yang memang berfungsi mengawasi tindakan-tindakan yang akan mencemari lingkungan.

Menurut Yoeti (2008, Jahid 2015:106) terdapat beberapa dampak negatif akibat pariwisata,yaitu:

- a) Pembuangan sampah sembarangan
- b) Pembuangan limbah hotel dan restoran ke laut
- c) Pemboman karang untuk cenderamata dan bangunan hotel
- d) Penambahan hotel dengan dalih pembangunan wahana wisata
- e) Perusakan sumber-sumber hayati, pencurian dan penyelundupan binatang-binatang langka untuk memenuhi permintaan dan selera wisatawan.

### **3. Kawasan**

#### **a. Arti Kawasan**

Kawasan (dari bahasa Jawa kuno, *kawasan* yang berarti daerah *was*, dari bahasa Sansekerta: "memerintah") artinya daerah yang memiliki ciri khas tertentu atau berdasarkan pengelompokan fungsional kegiatan tertentu, seperti kawasan industri, kawasan perdagangan, dan kawasan rekreasi ([wikipedia.org/wiki/kawasan](http://wikipedia.org/wiki/kawasan))

Wilayah dalam pengertian fungsional sering disebut sebagai kawasan, yakni suatu wilayah yang secara teritorial didasarkan pada pengertian, batasan, dan

perwatakan fungsional tertentu. UU No. 26/2007 mendefinisikannya sebagai wilayah yang memiliki fungsi utama lindung atau budidaya.

b. Jenis-jenis Kawasan

Adapun penjelasan dari jenis-jenis kawasan adalah sebagai berikut:

1. Kawasan lindung adalah wilayah yang ditetapkan dengan fungsi utama melindungi kelestarian lingkungan hidup yang mencakup sumber daya alam dan sumber daya buatan. Yang termasuk dalam kawasan lindung adalah:
  - a) kawasan yang memberikan perlindungan kawasan bawahannya antara lain, kawasan hutan lindung, kawasan bergambut, dan kawasan resapan air;
  - b) kawasan perlindungan setempat, antara lain, sempadan pantai, sempadan sungai, kawasan sekitar danau/waduk, dan kawasan sekitar mata air;
  - c) kawasan suaka alam dan cagar budaya, antara lain, kawasan suaka alam, kawasan suaka alam laut dan perairan lainnya, kawasan pantai berhutan bakau, taman nasional, taman hutan raya, taman wisata alam, cagar alam, suaka margasatwa, serta kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan;
  - d) kawasan rawan bencana alam, antara lain, kawasan rawan letusan gunung berapi, kawasan rawan gempa bumi, kawasan rawan tanah longsor, kawasan rawan gelombang pasang, dan kawasan rawan banjir; dan
  - e) kawasan lindung lainnya, misalnya taman buru, cagar biosfer, kawasan perlindungan plasma nutfah, kawasan pengungsian satwa, dan terumbu karang.
2. Kawasan budi daya adalah wilayah yang ditetapkan dengan fungsi utama untuk dibudidayakan atas dasar kondisi dan potensi sumber daya alam, sumber daya manusia, dan sumber daya buatan. Yang termasuk dalam kawasan budi daya adalah kawasan peruntukan hutan produksi, kawasan peruntukan hutan rakyat, kawasan peruntukan pertanian, kawasan peruntukan perikanan, kawasan peruntukan pertambangan,

kawasan peruntukan permukiman, kawasan peruntukan industri, kawasan peruntukan pariwisata, kawasan tempat beribadah, kawasan pendidikan, dan kawasan pertahanan keamanan.

3. Kawasan perdesaan adalah wilayah yang mempunyai kegiatan utama pertanian, termasuk pengelolaan sumber daya alam dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perdesaan, pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi. Kegiatan yang menjadi ciri kawasan perdesaan meliputi tempat permukiman perdesaan, kegiatan pertanian, kegiatan terkait pengelolaan tumbuhan alami, kegiatan pengelolaan sumber daya alam, kegiatan pemerintahan, kegiatan pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi.
4. Kawasan agropolitan adalah kawasan yang terdiri atas satu atau lebih pusat kegiatan pada wilayah perdesaan sebagai sistem produksi pertanian dan pengelolaan sumber daya alam tertentu yang ditunjukkan oleh adanya keterkaitan fungsional dan hierarki keruangan satuan sistem permukiman dan sistem agrobisnis.
5. Kawasan perkotaan adalah wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi. Kegiatan yang menjadi ciri kawasan perkotaan meliputi tempat permukiman perkotaan serta tempat pemusatan dan pendistribusian kegiatan bukan pertanian, seperti kegiatan pelayanan jasa pemerintahan, kegiatan pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi.
6. Kawasan metropolitan adalah kawasan perkotaan yang terdiri atas sebuah kawasan perkotaan yang berdiri sendiri atau kawasan perkotaan inti dengan kawasan perkotaan di sekitarnya yang saling memiliki keterkaitan fungsional yang dihubungkan dengan sistem jaringan prasarana wilayah yang terintegrasi dengan jumlah penduduk secara keseluruhan sekurang-kurangnya 1.000.000 (satu juta) jiwa.

7. Kawasan megapolitan adalah kawasan yang terbentuk dari 2 (dua) atau lebih kawasan metropolitan yang memiliki hubungan fungsional dan membentuk sebuah sistem.
8. Kawasan strategis merupakan kawasan yang di dalamnya berlangsung kegiatan yang mempunyai pengaruh besar terhadap: a. tata ruang di wilayah sekitarnya; b. kegiatan lain di bidang yang sejenis dan kegiatan di bidang lainnya; dan/atau peningkatan kesejahteraan masyarakat
9. Kawasan strategis nasional adalah wilayah yang penataan ruangnya diprioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting secara nasional terhadap kedaulatan negara, pertahanan dan keamanan negara, ekonomi, sosial, budaya, dan/atau lingkungan, termasuk wilayah yang telah ditetapkan sebagai warisan dunia.
10. Kawasan strategis provinsi adalah wilayah yang penataan ruangnya diprioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting dalam lingkup provinsi terhadap ekonomi, sosial, budaya, dan/atau lingkungan.
11. Kawasan strategis kabupaten/kota adalah wilayah yang penataan ruangnya diprioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting dalam lingkup kabupaten/kota terhadap ekonomi, sosial, budaya, dan/atau lingkungan.
12. Ruang terbuka hijau adalah area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam.

#### **4. Outbound**

##### **a. Arti Outbound**

Outbound berasal dari kata *outward bound*, yaitu dari kata ajakan “*lets go to outward*” yang sekarang menjadi sebuah yayasan di Inggris yang bergerak dalam bidang pendidikan di luar ruangan (*outdoor education*) dengan nama *outward bound international*. *Outward* di Indonesia lebih dikenal dengan outbound manajemen training (OMT) yang memadukan ilmu manajemen

sebagai metode latihan dengan kegiatan alam terbuka. *Outbound* adalah suatu program pelatihan manajemen di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip experiential learning yang di sajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyimpangan materi .

Hant mengatakan bahwa *outward bound* adalah sebagai training yang melibatkan fikiran yang di teruskan ke tubuh dengan berusaha memberikan pengalaman menantang kepada para pemuda dengan format pengajar yang merangsang *inner strenght*, karakter perubahan. Program yang diberikan meliputi kemaampuan *berorganisasi rescues trining*, *tantangan psikis*, dan *adventure*. Selintas medium pengajaran yang diberikan menitik beratkan pada fisik semata, tetapi dibalik itu sangat berefek pada kondisi psikologis dan sosial.

Outbound adalah kegiatan di alam terbuka. Outbound juga dapat memacu semangat belajar. Outbound merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkain pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreatifitas seseorang. Outbound bukan hanya bermakna kegiatan yang menggunakan sarana diluar ruaang, melainkan juga bermakna *out of bounderise* “Keluar dari bingkai atau frame kebiasaan” dimana peserta diajak untuk berpikir luar biasa dan membuat terobosan-terobosan baru.

Jadi *outbound* adalah kegiatan pelatihan diluar ruangan atau alam terbuka (out door) yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan memulai permainan-permainan (games) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri ( *personal development*) maupun kelompok ( *team development*). Melalui pelatihan outbound, diharapkan lahir “pribadi-pribadi baru” yang penuh motivasi, berani, percaya diri, berfikir kreatif, memiliki rasa kebersamaan, tanggung jawab, koperatif, rasa percaya diri, berkarakter, toleransi dan lain-lain.

#### **b. Manfaat dan Tujuan Outbound**

Kegiatan belajar di alam terbuka seperti *outbound* bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat.

Kegiatan *outbound* membentuk pola pikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Kegiatan ini akan menambah pengalaman hidup seseorang menuju sebuah pendewasaan diri. Metode pelatihan di alam terbuka juga digunakan untuk kepentingan terapi kejiwaan. Pelatihan ini digunakan untuk meningkatkan konsep diri anak-anak yang nakal, anak pencandu narkoba, dan kesulitan di dalam hubungan sosial. Metode yang sama juga digunakan untuk memperkuat hubungan keluarga ber-masalah dalam program *family therapy* (terapi keluarga). pelatihan *outbound* untuk penangkalan pengguna obat terlarang (narkoba).

**c. Jenis permainan dalam outbound**

Outbound Games selalu berusaha menciptakan games-games outbound baru, baik yang bersifat low impact, middle impact maupun high impact. Menurut komaruddin (2009) *Outbound* dapat di bagi kedalam beberapa permainan, setiap jenis permainan tersebut mempunyai makna dan filosofis. Jenis permainan tersebut seperti terlihat pada tabel.

**d. Macam-macam permainan outbound**

Permainan outbound dibagi kedalam dua jenis permainan:




1) *High Rope* ( Permainan Tali diatas ketinggian )





*High rope* berasal dari Bahasa Inggris, yakni kata high yang berarti “tinggi” dan rope yang berarti “tali”. Dan pada dasarnya, istilah *high rope* digunakan untuk menyebut permainan *outbound* di ketinggian dengan peralatan utamanya adalah tali. Permainan ini berguna untuk melatih keberanian dan kemampuan dalam memperhitungkan risiko. Berbeda dengan *Outbound Team Building* yang lebih menekankan kerja sama team, *high rope* lebih menekankan kemampuan personal. Dan mengingat high rope masuk kategori *high rope activity*, maka faktor keamanan dan keselamatan harus diperhatikan benar dengan kata lain permainan berada di ketinggian. Di antara lain macam-macam kegiatan antara

lain:



Tabel II.1 Macam-macam games High Rope

HIGH ROPE				
NO	NAMA PERMAINAN	BUKTI KEGIATAN	KETERANGAN	ALAT YANG DIGUNAKAN
1	Elvis Walk	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Sebuah permainan yang mengasah keahlian keseimbangan tubuh dalam memanjat dan melewati sebuah rintangan dalam jembatan tali ini, permainan ini dilakukan dalam seorang saja.	Tali Pasak kayu Helm Carbiner
2	Pampers Pole Jump	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Kegiatan ini sama hal memanjat pinang, akan tetapi permainan ini harus menyeimbangkan keseimbangan tiang yang setiap anggota ikut demi untuk mempertahankan keseimbangan kayu itu sendiri agar bisa dipanjat.	Tali Pasak kayu Helm
3	Flying Fox	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Kegiatan <i>flyfox</i> selalu berupa ayunan panjang yang membentang dalam ujung atas sampai ujung kebawah dasar, <i>flyingfox</i> ini sendiri paling banyak minati di kalangan Indonesia karena bisa merasakan manuver yang cukup tinggi sampai ke dasar tanah	Tali Pasak kayu Helm katrol carbiner

4	Turun tebing	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Turun tebing dapat memahami kebutuhan akan tantangan dari para peserta yang mana tantangan tersebut diperuntukan melatih kepercayaan diri dan fokus atas dicapai sehingga diperlukan mental yang pemberani.	Tali Pasak kayu Helm carbiner
5	Paralayang	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Olahraga Paralayang lepas landas dari sebuah lereng bukit atau gunung dengan memanfaatkan angin. Angin yang dipergunakan sebagai sumber daya angkat yang menyebabkan parasut ini melayang tinggi di angkasa.	Tali Parasut kacamata Helm Carbiner
6	Spider Web	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	<i>Spider web</i> ini adalah peserta dihadapkan pada jaring laba – laba yang terbuat tali, dengan lubang bervariasi. Setiap peserta dalam kelompok akan berusaha melewati rintangan jaring laba-laba, dan jaring tersebut hanya boleh dilalui satu orang saja.	Tali Pasak kayu Helm Carbiner katrol
7	Panjat Tembok	 <p>( Sumber :  <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Panjat tembok merupakan olahraga yang mengukur batas kekuatan kita dalam melatih otot kaki dan tangan untuk meraih sampai puncak, olahraga ini biasa di temukan di latihan militer.	Tali Pasak kayu Tembok papan Helm Carbiner




(sumber: kumpulan dari web, diakses pada tanggal 28 Maret 2017)

2) *Low rope* ( Permainan tali yang dilakukan didarat )

Low rope outbound yaitu permainan yang dilakukan didarat dan mengenakan unsur tali temali dan tetap memiliki makna, seperti : alcatras, Pipa bocor, magic stick, sliding ball dsb, tentunya dinamika kelompok akan sangat transparan jika di observasi dan bisa dijadikan masukan bagi manajemen Dan memperkuat kerjasama team (team building), komunikasi dan koordinasi oleh seluruh peserta sehingga diharapkan akan tercipta kesegaran berfikir dan makin mengenal keinginan seluruh individu yang tergabung didalam tim kerja.

Tabel II.2 Macam-macam games Low rope

LOW ROPE				
NO	Nama permainan	Bukti kegiatan	Keterangan	Alat yang digunakan
1	Tarik Tambang	 <p>( Sumber : <a href="http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html">http://www.outbound.com/2011/05/low-rope.html</a>,2017)</p>	Tarik tambang adalah permainan sederhana yang sangat digemari oleh hampir semua masyarakat. Di samping karena permainan ini tidak memerlukan tempat dan peralatan khusus, juga aturan permainannya sangat praktis dan sederhana. Asalkan tersedia sebuah tanah lapang yang kosong seukuran lapangan bulu tangkis	Tali Garis batas
2	Balap Karung	 <p>( Sumber : <a href="http://www.uun-halimah.com/2011/11/lomba-balap-karung.html">http://www.uun-halimah.com/2011/11/lomba-balap-karung.html</a>,2017)</p>	Permainan balap karung dapat dikategorikan sebagai permainan segala umur (anak-anak, remaja dan dewasa) yang dilakukan oleh kaum laki-laki maupun perempuan. Jumlah pemainnya antara 4 - 6 orang, baik dalam bentuk kelompok dengan anggota maksimal 2 orang maupun perseorangan.	Karung tepung Garis batas

3	Jembatan Bambu Gantung	 <p>( Sumber : <a href="http://www.outbound-jogja.com/tempat-dan-lokasi-outbound-jogja.html">http://www.outbound-jogja.com/tempat-dan-lokasi-outbound-jogja.html</a>,2017)</p>	Sebuah permainan yang menjaga keseimbangan yang dimana kita beranggotakan tim 2 orang maksimal mengasah kekompakan tim dan cara untuk bertahan untuk tidak jauh dalam permainan agar tidak jauh dalam air.	Bambu Pondasi kayu Kolam tali
4	Bulduser	 <p>(<a href="http://www.garudaadventure.com/buldozer-game-darat-pantai/">http://www.garudaadventure.com/buldozer-game-darat-pantai/</a>, March 13, 2017)</p>	Buldozer ini serangkali dimainkan oleh outbound provider, game ini memerlukan properti yang terbilang sederhana, yaitu terpal dengan lebar sekitar 1 meter dijahit seperti sarung. Game Outbound ini adalah game track, yaitu game yang konsepnya adalah balapan.	Matras keliling
5	Ban Gantung	 <p>( Sumber : <a href="http://www.jogjaoutbound.com">http://www.jogjaoutbound.com</a>,2017)</p>	Ban gantung merupakan permainan yang mempertahankan keseimbangan badan agar tetap bisa tegak di atas banau di mana ban itu bisa maju sampai ke garis finis.	Ban Tali kolam

(sumber: kumpulan dari web, diakses pada tanggal 28 Maret 2017)

## 5. Teori rancang kota menurut Hamid Shirvani

### a. Tata guna lahan (*land use*)

Menurut Hamid Shirvani dalam bukunya "*The Urban Design Process*" dalam Sri Wahyuni (2012) Tata guna lahan (*land use*) berpengaruh terhadap hubungan antara sirkulasi dan kepadatan aktivitas/fungsi lahan dalam suatu kawasan. Ada 2 masalah utama dalam kebijakan tata guna lahan (*land use*) yaitu:



- 1) Kurangnya pemanfaatan fungsi dalam suatu lahan
- 2) Tidak menyadari potensi fisik lingkungan

Adapun pun teori yang menyangkut tentang zahnd markus dalam buku yang sudah di artikan Perancangan Kota Secara terpadu yaitu menjelaskan.

*Figure/ground* berisi tentang lahan terbangun (*urban solid*) dan lahan terbuka (*urban void*). Pendekatan *figure ground* adalah suatu bentuk usaha untuk memanipulasi atau mengolah pola *existing figure ground* dengan cara penambahan, pengurangan, atau pengubahan pola geometris dan juga merupakan bentuk analisa hubungan antara massa bangunan dengan ruang terbuka. (Markuz, zahnd.1999.70)

- 1) *Urban solid* Tipe *urban solid* terdiri dari:
  - a) Massa bangunan, monument.
  - b) Persil lahan blok hunian yang ditonjolkan.
  - c) Edges yang berupa bangunan.
- 2) *Urban void* Tipe *urban void* terdiri dari:
  - a) Ruang terbuka berupa pekarangan yang bersifat transisi antara publik dan privat.
  - b) Ruang terbuka di dalam atau dikelilingi massa bangunan bersifat semi privat sampai privat.
  - c) Jaringan utama jalan dan lapangan bersifat publik karena mewadahi aktivitas publik berskala kota.
  - d) Area parkir publik bisa berupa taman parkir sebagai *nodes* yang berfungsi preservasi kawasan hijau.
  - e) Sistem ruang terbuka yang berbentuk linier dan *curvalinier*. Tipe ini berupa daerah aliran sungai, danau dan semua yang alami dan basah.

**a. Tata massa bangunan (*Building from and massing*)**

Penentuan kebijakan peraturan pemerintahan wilayah kota setempat mengenai intensitas bangunan sangat terkait dengan beberapa aspek bentukan fisik dari suatu bangunan, yang secara spesifik mencakup aspek ketinggian (*height*), garis sempadan (*setback line*), dimensi dan luas

bangunan (*floor area*), serta cakupan area yang terbangun (*building coverage*). (Hamid Shirvani dalam Sri Wahyuni, 2012).

Ketinggian bangunan berkaitan dengan jarak pandang pemerhati, baik yang berada dalam bangunan maupun yang berada pada jalur pejalan kaki. Ketinggian bangunan pada suatu kawasan membentuk *skyline*. Skyline dalam skala kota mempunyai makna.

1) Kepejalan bangunan

Pengertian dari kepejalan adalah penampilan gedung dalam konteks kota. Kepejalan suatu gedung ditentukan oleh tinggi, luas-lebar-panjang olahan massanya dan variasi penggunaan material.

2) Koefisien dasar bangunan (*building coverage*)

Adalah luas tapak yang tertutup dibandingkan dengan luas tapak keseluruhan.

3) Skala (*scale*)

Skala dan perubahan-perubahan dalam ketinggian ruang atau bangunannya dapat memainkan peranan dalam menciptakan kontras visual yang dapat membangkitkan daya hidup dan kedinamisan.

4) Material

Peran material berkenaan dengan komposisi visual dalam perancangan. Komposisi yang dimaksud diwujudkan oleh hubungan antara elemen visual.

5) *Texture*

Dalam sebuah komposisi yang lebih besar (skala urban) sesuatu yang dilihat dari jarak tertentu maka elemen yang lebih besar dapat menimbulkan efek-efek tekstur.

6) Warna (*color*)

Dengan adanya warna (kepadatan warna, kejernihan warna), dapat memperluas kemungkinan ragam komposisi dihasilkan.

**b. Ruang Terbuka (*Open Space*)**

Ruang terbuka (*Open space*) adalah menyangkut semua *landscape*, elemen keras (*hardscape*) yang meliputi jalan, pedestrian, dsb. Taman-

taman dan ruang rekreasi di lingkungan perkotaan (Hamid Shirvani dalam Sri Wahyuni, 2012).

Unsur ruang alam yang di bawa ke dalam kota atau lapangan terbuka yang dibiarkan tetap sendiri keadaan aslinya. Penampilannya dicirikan oleh pemandangan tumbuh-tumbuhan alam segar daripada bangunan sekitar (Paul D. Spreirengen dalam Sri Wahyuni, 2012).

Pembentuk struktur dasar sketsa sebuah kota. Ruang terbuka dapat berupa tempat-tempat di tengah kota, jalan-jalan, tempat-tempat belanja (*mall*) dan taman-taman kecil (Dieter Prinz dalam Sri Wayuni, 2012). Jenis ruang terbuka (*open space*) yaitu:

- 1) Jalan (*Street*)
- 2) Taman (*Park*)
- 3) Batas Air (*Waterfront*)
- 4) Plaza (*Square*)

Adapun yang menjelaskan ruang terbuka sebagai wadah kegiatan bersama, dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu:

- 1) Ruang Terbuka Umum, dapat diuraikan menjadi berikut:
  - a) Bentuk dasar dari ruang terbuka selalu terletak diluar massa bangunan
  - b) Dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh setiap orang (warga)
  - c) Memberi kesempatan untuk bermacam-macam kegiatan (multi fungsi).

Contoh ruang terbuka umum adalah jalan, pedestrian, taman lingkungan, plaza lapangan olahraga, taman kota dan taman rekreasi.

- 2) Ruang Terbuka Khusus, pengertiannya adalah sebagai berikut:
  - a) Bentuk dasar ruang terbuka selalu terletak di luar massa bangunan.
  - b) Dimanfaatkan untuk kegiatan terbatas dan dipergunakan untuk keperluan khusus/ spesifik.

Contoh ruang terbuka khusus adalah taman rumah tinggal, taman lapangan upacara, daerah lapangan terbang, dan daerah untuk latihan kemiliteran.

### c. Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian Ways*)

Elemen pejalan kaki harus dibantu dengan interaksinya pada elemen-elemen dasar desain tata kota dan harus berkaitan dengan lingkungan kota dan pola-pola aktivitas serta sesuai dengan rencana perubahan atau pembangunan fisik kota di masa mendatang. Perubahan-perubahan rasio penggunaan jalan raya yang dapat mengimbangi dan meningkatkan arus pejalan kaki dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Pendukung aktivitas di sepanjang jalan, adanya sarana komersial seperti toko, restoran, cafe.
- 2) *Street furniture* berupa pohon-pohon, rambu-rambu, lampu, tempat duduk, dan sebagainya.

Adapun yang mengatakan berjalan kaki merupakan suatu sarana transportasi yang sangat berperan dalam perdagangan untuk member kesempatan bagi pejalan kaki untuk melihat dan berpindah tempat dalam jarak yang dekat pada suatu tempat / pertokoan dalam kawasan perdagangan. Tapi berjalan kaki memiliki kendala dalam hal jarak tempuh, peka terhadap gangguan alam dan hambatan yang diakibatkan oleh lalu lintas kendaraan. Dalam perancangannya, jalur pedestrian harus mempunyai syarat-syarat untuk dapat di gunakan dengan optimal dan memberikan kenyamanan pada penggunanya. Syarat tersebut adalah:

- 1) Aman dan leluasa dari kendaraan bermotor.
- 2) Menyenangkan, dengan rute yang mudah dan jelas yang disesuaikan dengan hambatan kepadatan pejalan kaki.
- 3) Mudah, menuju segala arah tanpa hambatan yang disebabkan gangguan naik-turun, ruang yang sempit, dan penyerobotan fungsi lain.
- 4) Punya nilai estetika dan daya tarik, dengan penyediaan sarana dan prasarana jalan seperti: taman, bangku, tempat sampah dan lainnya.

### d. Pendukung Aktivitas (*Activity Support*)

Aktivitas pendukung adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Bentuk, lokasi dan karakter suatu kawasan yang memiliki ciri khusus akan berpengaruh



Meliputi segala fungsi dan aktivitas yang memperkuat ruang terbuka publik, karena aktivitas dan ruang fisik saling melengkapi satu sama lain. Pendukung aktivitas tidak hanya berupa sarana pendukung jalur pejalan kaki atau *plaza* tapi juga pertimbangankan guna dan fungsi elemen kota yang dapat membangkitkan aktivitas seperti pusat perbelanjaan, taman rekreasi, alun-alun, dan sebagainya.

- 1) Adanya koordinasi antara kegiatan dengan lingkungan binaan yang dirancang.
- 2) Adanya keragaman intensitas kegiatan yang dihadirkan dalam suatu ruang tertentu.
- 3) Bentuk kegiatan memperhatikan aspek kontekstual.
- 4) Pengadaan fasilitas lingkungan.
- 5) Sesuatu yang terukur, menyangkut ukuran, bentuk dan lokasi dan fasilitas yang menampung *activity support* yang bertitik-tolak dari skala manusia

Penghubung atau sirkulasi dan parkir adalah garis yang menghubungkan satu elemen kota dengan yang lainnya. Garis ini terbentuk oleh jalan, jalur pedestrian, ruang terbuka linear, atau elemen penghubung lainnya yang secara fisik menghubungkan komponen-komponen pada sebuah kota.

pedestrian                      dukungan                      aktivitas;

- 1) Sirkulasi dan parkir merupakan elemen yang paling kuat dalam menyusun lingkungan kota yang berbentuk jalan umum dan parkir.
- 2) Pedestrian adalah salah satu elemen penghubung yang merupakan ruang umum kota yang memungkinkan warga kota berinteraksi tanpa harus bersaing dengan kendaraan.
- 3) Kegiatan pendukung (*activity support*) meliputi segala penggunaan dan aktivitas yang membantu memperkuat ruang-ruang publik kota karena pada hakekatnya ruang fisik dan aktivitas saling melengkapi satu sama lainnya.

Prinsip dalam merancang lingkungan pedestrian:

- 1) Hubungan (*Connections*), yaitu jalur pedestrian dapat menghubungkan manusia ke tempat-tempat yang ingin dituju.
- 2) Kenikmatan (*Convenience*), yaitu jalur pedestrian mudah untuk digunakan, mengarahkan langsung ke tempat tujuan dan memudahkan pelajan kaki menyeberang jalan.
- 3) Keramahan (*Convivial*), yaitu pedestrian menarik, memiliki penerangan yang baik dan aman dan menampilkan visual yang beragam.
- 4) Kenyamanan (*Comfortable*), yaitu pedestrian memiliki kualitas yang baik dan lebar jalur pedestrian yang dapat menampung pergerakan manusia.
- 5) Hal yang menarik (*Concpicuousness*), yaitu pedestrian yang mudah ditemukan dan memandu pengguna jalan untuk menggunakannya.

**f. Penanda (*Signage*)**

Penanda (*signage*) merupakan media komunikasi visual arsitektural sebagai bagian dari sistem informasi kota bagi kepentingan umum yang dapat menciptakan kualitas tertentu pada sebuah kota. Berfungsi untuk memperkuat dan memperjelas posisi serta menawarkan barang dan jasa (Handayani dalam Sri Wahyuni, 2012).

Rubenstein dalam Sri Wahyuni (2012) mengartikan penanda (*signage*) sebagai bagian dari keseluruhan disain grafis kota yang menyampaikan pesan penting terdapat fungsi, keselamatan serta keamanan di dalam ruang publik. Penanda (*signage*) tidak hanya ditujukan bagi pejalan kaki, namun harus memperhatikan moda sirkulasi yang bervariasi.

1) Zona-zona penempatan *signage* (penanda) menurut Hamid Shirvani (*The Urban Design Process*, 1985). Merujuk kepada teori Hamid Shirvani dalam Sri Wahyuni (2012), penanda (*signage*) dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu:

- a) Zona pejalan
- b) Zona lalu lintas/penggunaan kendaraan bermotor
- c) Zona menunggu

2) Jenis penanda

Berdasarkan fungsinya pada ruang publik, Rubenstein membagi penanda (*signage*) menjadi lima kategori sebagai berikut:

- a) Identitas tempat publik, dapat berupa logo atau simbol.
- b) Penanda lalu lintas, menghindari penanda yang memusingkan sehingga mengacaukan lingkungan kota.
- c) Identitas komersial, untuk mengenali beragam toko dengan memperhatikan ukuran, skala, warna, material, karakter arsitektur bangunan serta penempatan yang baik untuk menunjang pemandangan bagi pejalan kaki.
- d) Penanda informasi, untuk memberikan petunjuk bagi pengguna jalan termasuk peta atau papan petunjuk lokasi.
- e) Banner, bendera dan display lainnya yang dapat menyemarakkan wajah serta warna kota.

Berdasarkan Hamid Shirvani dalam Sri Wahyuni (2012), komunikasi penanda (*signage*) dibagi menjadi dua:

- a) Secara langsung, berupa identitas bisnis, lokasi serta barang dan jasa yang ditawarkan.
- b) Secara tidak langsung, berupa gambar, karakter serta bentuk dari sebuah penanda (*signage*).

**g. Preservasi dan Konservasi (*Preservation and Conservation*)**

Preservasi dalam perancangan kota adalah perlindungan terhadap lingkungan tempat tinggal (permukiman) dan urban places (alun-alun, plaza, area perbelanjaan) yang ada dan mempunyai ciri khas, seperti halnya perlindungan terhadap bangunan bersejarah. Manfaat dari adanya preservasi antara lain:

- 1) Peningkatan nilai lahan.
- 2) Peningkatan nilai lingkungan.
- 3) Menghindarkan dari pengalihan bentuk dan fungsi karena aspek komersial.
- 4) Menjaga identitas kawasan perkotaan.
- 5) Peningkatan pendapatan dari pajak dan retribusi.

Beberapa kriteria dianggap perlu untuk diterapkan, maka proses dan prosedur penilaian harus dirumuskan secara seksama. Menurut Kirana (1992), kriteria-kriteria yang digunakan dalam melestarikan suatu obyek antara lain adalah:

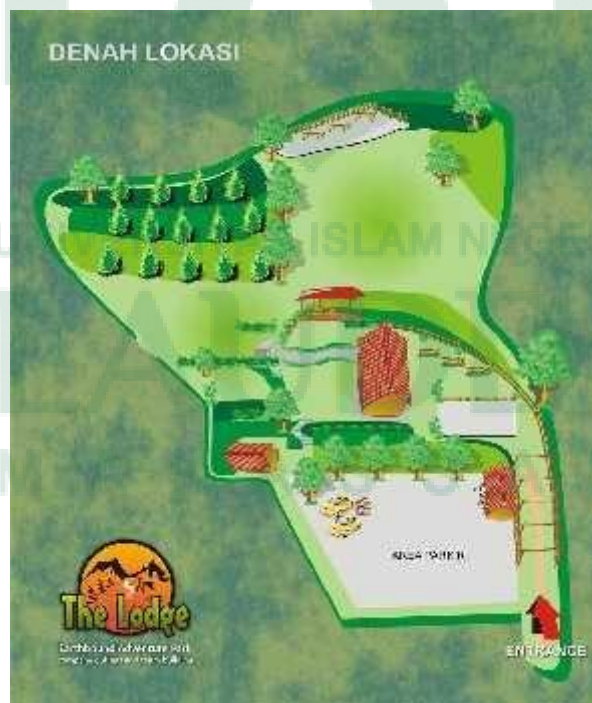
1. Peranan sejarah lingkungan, kota atau bangunan yang memiliki nilai sejarah, suatu peristiwa yang mencatat peran ikatan simbolis suatu rangkaian sejarah, dan babak perkembangan suatu kota.
2. Keluarbiasaan, suatu obyek konservasi yang memiliki bentuk menonjol, tinggi dan besar. Keistimewaannya memberi tanda atau ciri kawasan tertentu.
3. Memperkuat citra kawasan kehadiran, suatu obyek atau karya akan mempengaruhi kawasan-kawasan sekitarnya dan bermakna untuk meningkatkan mutu dan citra lingkungannya.
4. Estetika, berkaitan dengan nilai arsitektural, meliputi bentuk, gaya, struktur tata kota, mewakili prestasi khusus atau gaya sejarah tertentu. Dalam hal ini, sulit diputuskan suatu rumusan pertimbangan untuk menetapkan apakah suatu bangunan atau kawasan patut dikonservasikan.
5. Keaslian bangunan, keaslian fisik bangunan akan mempengaruhi tindakan pelestarian yang akan dilakukan. Parameter yang digunakan berhubungan dengan struktur atau material bangunan.

6. Keterawatan bangunan, beberapa parameter yang digunakan untuk mengukur akan lebih memfokuskan pada tampilan wajah bangunan maupun selubungnya.

## B. Studi Preseden

### 1. Maribaya Lodge, Bandung

The Lodge Maribaya adalah salah satu objek wisata di kabupaten Bandung barat yang merupakan kawasan wisata yang memiliki luas areal tidak kurang hampir 3 hektar. Lokasinya yang berada di Lereng perbukitan Maribaya Bandung dengan ketinggian hampir 2.080 mdpl. Kawasan ini sangat begitu indah dan berudara sejuk, karena dikelilingi oleh kawasan hutan Pinus yang masih sangat alami seindah Wisata Hutan Pinus Cikole Lembang yang hijau serta hilir sungai Cibodas Lembang. The Lodge Lembang ini didirikan dan telah dibuka sejak tahun 2010 yang silam. Meskipun masih sebagai Tempat Wisata di Bandung Barat yang Baru, akan tetapi tempat yang mempunyai nama bisnis The Lodge EarthBound Adventure Park ini telah menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap.



Gambar 2.2 : Site Plan Maribaya Lodge, Bandung

(Sumber: <http://www.urbandung.com>, diakses pada tanggal 29 maret 2017)

The Lodge adalah sebuah kawasan wisata modern dengan konsep tetap menjaga kawasan natural yang telah dilengkapi fasilitas seperti sebagai salah satu lokasi Tempat Penginapan di Bandung, Tempat Wisata Outbound Di Bandung, leadership training, berkuda dan masih banyak kegiatan wisata outdoor.



Gambar 2.3: Fasilitas Maribaya Lodge, Bandung  
(Sumber: <http://www.urbandung.com>, diakses pada tanggal 29 maret 2017)

## 2. Kampoeng Kopi Banaran, Semarang

Wisata Kampoeng Kopi Banaran merupakan sebuah tempat wisata yang telah masuk di wilayah Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Dengan letaknya yang berada di Bawen, maka wisata tempat ini sering disebut dengan Wisata Kampoeng Kopi Banaran Ungaran. Wisata ini merupakan sebuah wisata alam yang terletak di ketinggian 4080-600 meter dari permukaan laut. Kemudian dengan ketinggian tersebut, suhu di wisata ini sangatlah sejuk, yaitu berada pada suhu 23-27 derajat celcius. Fasilitas utama Kampoeng Kopi Banaran berupa bangunan untuk menikmati sedapnya kopi “Banaran Coffee” juga dibangun arena bermain anak – anak, Corporate Gathering, Coffee Walk, Out Bound Games, Kolam Renang, Gasebo, lapangan tenis, Taman Buah, Gedung Pertemuan, Flying Fox, Mushola, Meeting Room, Griya Robusta, Family



Gathering, serta Jelajah Kebun dengan ATV. Taman dan Gazebo, merupakan tempat beristirahat dan bercengkrama dengan teman, kerabat, serta keluarga. Dilengkapi dengan sarana bermain untuk anak-anak. Coffee House, berupa resto yang menyajikan aneka makanan dan minuman segar.



Gambar 2.4: Site Plan Kampoeng Kopi Banaran, Semarang

(Sumber: [http://www.kampoengkopibanaran\\_tentangkami.com](http://www.kampoengkopibanaran_tentangkami.com), diakses pada tanggal 29 maret 2017)

Camping Ground, berupa hamparan rumput hijau nan sejuk seluas 1 Hektar dilengkapi sarana penerangan untuk lokasi camping. Griya Robusta, berupa gedung pertemuan berkapasitas 750 orang. Dilengkapi dengan AC dan ruang yang lapang untuk berbagai macam acara. Ada pula ATV dan wahana off road ditengah hijau nan sejuk tanaman coklat / kakao.



Gambar 2.5: Kampoeng Kopi Banaran, Semarang

(Sumber: [http://www.kampoengkopibanaran\\_tentangkami.com](http://www.kampoengkopibanaran_tentangkami.com), diakses pada tanggal 29 maret 2017)

### 3. Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung

Ekowisata dan outbound di Hutan Pinus Lembang , Bandung di ketinggian 1400 Mdpl, memberikan suasana baru yang lebih segar. The Jungle Hotel Concept merupakan konsep destinasi wisata hutan Pinus di Lembang Bandung dengan atmosfir Gunung Tangkuban Perahu dan sentuhan taman alam yang tertata secara natural dengan suhu udara rata-rata 20 derajat celcius. Lokasinya berada di kawasan hutan wisata sekitar Tangkuban Perahu, Lembang yang telah didukung dengan fasilitas memadai seperti toilet/kamar mandi yang bersih, serta penjagaan security. Adapun fasilitas yaang disediakan yakni toko souvenir, mushallah, parkir area,toilet, hotel, pondok, camping, outbound.



Gambar 2.6: Site Plan Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung  
(Sumber: <http://grafikacikole.com/fasilitas/>, diakses pada tanggal 29 maret 2017)



Gambar 2.7: Fasilitas Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung  
(Sumber: <http://grafikacikole.com/fasilitas/>, diakses pada tanggal 29 maret 2017)



## C. Studi Banding

### 1. Pantai Galesong, Kab.Takalar

Di atas lahan seluas satu hektar lebih yang terletak di di Desa Sampulungan Beru, Kecamatan Galesong Utara, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan, Indonesia, dibangunlah sebuah tempat wisata pantai yang menggabungkan konsep hotel dan *resort* serta *outbond*, menjadi Wisata Pantai Gelasong utara yang menyediakan hampir semua fasilitas yang dibutuhkan oleh para pengunjungnya yang datang dari berbagai daerah di Indonesia.



Gambar 2.8: Kondisi Pantai Galesong  
(Sumber: Olah data, 2017)

Kawasan tersebut mulai dari *Front Office*, hingga *lobby* yang terletak di Lantai I dan Lantai II, penuh dengan hiasan lukisan-lukisan yang dibuat berdasarkan kisah-kisah yang ada dalam Al-Kitab.



Gambar II.9: Kondisi Kolam Renang  
(Sumber: Olah Data, 2017)



Gambar II.10 : Kondisi Permainan Outbound  
(Sumber: Olah Data,2017)

Selain itu terdapat juga kolam renang bagi para pengunjung. Letak kolam renang yang dikelilingi oleh beberapa pondok-pondok model baruga, serta patung-patung eropa bergaya klasik, dan juga kolam ikan koi, menjadikan mandi dan berenang di kolam.

Untuk orang dewasa telah disediakan fasilitas wahana hiburan pantai lainnya berupa *Jetsky*, *Banana Boat* dan *Flying Fish*. Kalau mau bermain air sambil berbasah-basah keliling sekitar lokasi Wisata Pantai Galesong Utara, silahkan menggunakan fasilitas tersebut. pengelola akan disediakan pemandu yang akan mendampingi untuk menikmati fasilitas tersebut. Disini juga disediakan Kapal Mancing untuk para mancing mania.

Di tambah lagi adanya fasilitas yang menumpang kawasan tersebut yaitu adanya wahana *outbound* akan tetapi wahana tersebut di peruntukan untuk anak-anak saja di karenakan keluarga kadang membawa anaknya ikut dan terkadang anak selalu saja bermain.

## 2. Benteng Somba Opu, Kota Makassar

Benteng somba opu menjadi saksi kegigihan rakyat Makassar yang di pimpin oleh Sultan Hasanuddin dalam mempertahankan kedaulatan negrinya dari penjajah .Benteng Somba Opu merupakan benteng ynag terkuat yang pernah di bangun di Nusantara Indonesia. Benteng Somba Opu juga merupakan salah satu Benteng Istana yang dimiliki Kerajaan Gowa.

Di sana banyak memiliki fasilitas kawasan yang cukup baik seperti miniature bangunan khas daerah, penataan dalam segi terhadap kawasan daerah tersebut, adanya wisata bugis water park untuk rekreasi pengunjung dalam kawasan itu pula wahana *outbound* yang bersatu dengan alam.

*Outbound* di memiliki banyak fasilitas dalam kegiatannya dan kebanyakan permainan *outbound*nya sendiri memiliki *high rope* dengan cara memanfaatkan pohon yang ada disekitar kawasan tersendiri



Gambar 2. 11: Permainan Outbound Benteng Somba Opu  
(Sumber: Olah Data, 2017)

### 3. Lembah Hijau Rumbia, Kab.Jeneponto

Objek wisata Lembah Hijau Rumbia berlokasi di Dusun Boro Desa Tompobulu Kecamatan Rumbia yang berjarak sekitar 27 KM dari ibu kota Kabupaten Jeneponto. Bumi Turatea (julukan Jeneponto) sendiri berjarak sekitar 90km dari Kota Makassar, yang dapat ditempuh menggunakan kendaraan bermotor selama 2 sampai 3 jam tergantung kecepatan kendaraan. Kabupaten Jeneponto berbatasan dengan Kabupaten Gowa, Takalar dan Bantaeng.

Lembah Hijau Rumbia (LHR) yang berada di atas ketinggian lebih dari 1000 meter di atas permukaan laut ini, mulai dirintis pada tahun 2010 oleh Ridwan A. Nojeng bersama pemuda Tompobulu. Niat awalnya adalah untuk menambah penghasilan penduduk yang berada di sekitar lokasi wisata tersebut. Wisata yang mereka rintis ini kemudian terus berbenah dan semakin berkembang hingga dipercaya untuk mewakili Sulawesi Selatan dalam ajang Satu Indonesia Award (SIA) 2016 dan berhasil menjadi pemenang untuk kategori Wisata berbasis Lingkungan.



Gambar 2. 13: Lembah Hijau Rumbia  
(Sumber: Olah Data, 2017)

Eksotisme wisata alam yang ditawarkan oleh Lembah Hijau Rumbia telah dilengkapi dengan beragam fasilitas seperti bangunan villa, kafe dan resto, toilet, gazebo, aula, mushollah, kolam renang anak-anak dan dewasa, *camp area*, *outbound games*, rumah pohon, *flying fox*, kebun strawberry, dan paket tracking ke air terjun Rumbia.







Gambar 2. 13: Permainan Outbound di Lembah Hijau Rumbia  
(Sumber: Olah Data,



Gambar 2. 14: Mushallah di Lembah Hijau Rumbia  
(Sumber: Olah Data, 2017)



Gambar 2. 15: Kolam Renang di Lembah Hijau Rumbia  
(Sumber: Olah Data,2017)

Selain itu, ada sebuah kios souvenir di dalam area Lembah Hijau Rumbia yang menjual beragam souvenir yang terbuat dari bambu dan baju kaos dengan tulisan Lembah Hijau Rumbia, Surga di Tanah Gersang.

#### **D. Integrasi Keislaman Tentang Wisata Outbound**

Salah satu anugerah terbesar yang Allah SWT berikan kepada kita adalah diciptakan-Nya kita untuk menjadi khalifah yang dimuliakan Allah, manusia diciptakan secara sempurna. Potensi-potensi yang dimilikinya dapat membawa kemuliaan dan keutamaan serta dapat menjalankan amanah. Berbagai macam kelebihan ini menyebabkan manusia memperoleh satu kehormatan sebagai manusia.

Terkadang anugerah sebagai manusia inilah yang sering kali dilupakan. Kita sibuk memikirkan dan menghitung kelebihan orang lain. Kita merasa menjadi orang yang tidak beruntung. Sering kali kita menghitung kekurangan dan ketidakberuntungan kita dibandingkan dengan orang lain. Padahal setiap insan memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada satu manusia pun yang sama karakternya, walau pun mereka kembar identik. Oleh karena itu, masing-masing kita pada dasarnya memiliki kelebihan yang tidak dimiliki orang lain, tinggal bagaimana kita menggalinya dan mengasahnya.

Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp* di Kabupaten Bantaeng hadir sebagai wadah untuk melatih dan mengembangkan potensi diri, dimana Kawasan ini merupakan kawasan wisata alam bebas yang menggabungkan unsur pengembangan diri, rekreasi, dan olahraga melalui kegiatan outbound. Wisata outbound dapat menjadi metode pembelajaran untuk melatih potensi diri berupa Kepemimpinan (Leadership), kerja sama Tim (team work), Kepercayaan diri (Self Confidence), Kemampuan Komunikasi (Communication Skill), dan kemampuan bertahan dalam keadaan sulit ( survival) sehingga terbentuk individu yang berkarakter dan mengantarkan pada kesuksesan dan pencapaian yang luar biasa. Melatih dan mengembangkan potensi diri dijelaskan dalam firman Allah swt dalam QS Al Israa/17:70 (Kementrian Agama 2012) Dalam outbound dituntut mengembangkan kemampuan ESQ (*emotional and spiritual quotient*), disamping IQ (*intelligent quotient*). Kegiatan outbound juga memungkinkan seseorang melakukan sentuhan-sentuhan fisik dengan latar alam yang terbuka sehingga seseorang mampu menghayati kebesaran dan ke-Agungan Allah SWT. melalui ciptaanya yaitu alam.

Tabel II.1 Analisis Studi Kasus

Teori Hamid Shirvani	Studi Kasus						Tanggapan Rancangan Loka Camp
	Studi Banding			Studi Preseden			
	Lembah Hijau Rumbia	Pantai Galesong	Benteng Somba Opu	Maribaya The Lodge	Kampoeng Kopi Banaran	Lembang Jungle Discovery	
Tata guna lahan	kawasan wisata berbasis lingkungan	Kawasan rekereasi outbound pinggir pantai	Kawasan wisata sejarah	Kawasan wisata alam	Kawasan wisata alam	Di peruntukan sebagai kawasan wisata alam	Kawasan wisata Outbound dengan konsep alam
Tata Massa Bangunan	Tata masa bangunan dengan pola terpusat	Tata massa bangunan dengan pola terpusat	Pola tata massa bangunan menyebar	Pola tata massa bangunan menyebar	Pola tata massa linear	Pola tata massa menyebar	Tata massa bangunan dibuat menyebar berdasarkan zoning kawasan
Sirkulasi dan Parkir	Pola parkir terpusat dan terletak di depan pintu masuk kawasan	Pola parkir terpusat berada di depan loket tiket	Pola parkir menyebar disetiap anjungan rumah adat	Pola parkir terpusat berada tepat di depan pintu masuk kawasan.	Pola parkir terpusat berada didekat pintu masuk kawasan	Pola parkir menyebar, parkir bus pariwisata dan kendaraan roda 2 & 4 terpisah	Pola parkir terpusat untuk memudahkan akses didalam kawasan
Ruang Terbuka	Peruntukan lahan berada area terbuka kerena berada pada	Cukup memadai	Cukup luas dan memadai tetapi belum tertata	Sangat memadai dan cukup baik sudah tertata rapi	Sangat memadai dan cukup baik sudah tertata rapi	Sangat memadai dan cukup baik sudah tertata rapi	Bisa di tata dan dibagi sesuai fungsi lahannya

	tengah hutan pinus		dengan baik				
Jalur Pejalan Kaki	Jalur pedestrian pada kawasan ini bertrap-trap dengan menggunakan material kayu	Menggunakan pola linear dengan material pengerasan ( Paving Blok)	Menggunakan pola lengkung dan material pengerasan ( Paving Blok)	Pola lengkung dan menyebar menggunakan material pengerasan ( batu alam)	Pola linear dengan menggunakan material paving blok	Pola lengkung dan menyebar menggunakan material paving blok dan beberapa menggunakan kayu	Menggunakan pola lengkung dengan material batu alam dan kayu
Fasilitas pendukung	Kolam renang, toko souvenir, café	Wahana permainan anak, restoran, dan kolam renang	Wahana outbound, toko retail,	Area berkuda, playground, restoran.	Kolam renang, taman buah, mushallah	Area berkuda toko souvenir, mushallah, rumah makan	Area berkuda, area berkebun, taman bunga
Penanda	Terdapat penunjuk arah di pintu masuk dan di jalur pedestrian.	Terdapat papan penunjuk arah dalam kawasan dan penanda di area parkir	Terdapat peta lokasi kawasan Benteng Somba Opu di dekat pintu masuk	Terdapat penunjuk arah di setiap jalur dan penanda di setiap fungsi bangunan	Terdapat penunjuk arah di setiap jalur dan penanda di setiap fungsi bangunan	Terdapat penunjuk arah di setiap jalur dan penanda di setiap fungsi bangunan	Menempatkan penunjuk arah di setiap jalur dan penanda berdasarkan fungsi bangunan
Preervasi dan konservasi	Mempertahankan kelestarian alam dengan memanfaatkan pohon disekitar seperti rumah pohon	Mempertahankan bibir pantai galesong	Kawasan benteng merupakan peninggalan bugis makassar	Mempertahankan ekosistem kawasan, tidak merusak lingkungan sekitar sebaliknya di manfaatkan sebagai sumber daya alam	Mempertahankan ekosistem kawasan, tidak merusak lingkungan sekitar sebaliknya di manfaatkan	Mempertahankan ekosistem kawasan, tidak merusak lingkungan sekitar sebaliknya di manfaatkan sebagai sumber daya alam	Mempertahankan bangunan yang telah ada dan melakukan upaya pelestarian lingkungan



				yang bias di nikmati pengunjung	sebagai sumber daya alam yang bias di nikmati pengunjung	yang bias di nikmati pengunjung	dengan memanfaatkan sumber daya alam disekitar kawasan seperti lahan pertanian sayur-sayuran menjadi area berkebun yang edukasi pengunjung
--	--	--	--	---------------------------------	--	---------------------------------	--

## BAB III TINJAUAN

### KHUSUS

#### A. Tinjauan Lokasi Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp Bantaeng*

Adapun lokasi “ Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng” berada di Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan tepatnya di Kecamatan Ulu Ere Desa Bontomarannu kampung Loka.



Gambar 3.1: Peta Lokasi Kawasan  
(Sumber: google earth, diakses Agustus 2017)

Berdasarkan gambar 3.1 maka dapat dilihat bahwa lokasi Kawasan Wisata *Outbound Loka camp* berada pada Kecamatan Ulu Ere, Kabupaten Bantaeng.

## B. Tinjauan Kondisi Eksisting Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp Bantaeng*

Tapak Kawasan Wisata Loka Camp berada di kampung loka, desa Bontomarannu, termasuk dalam kawasan pengembangan agrowisata dan agropolitan Ulu Ere yang wilayahnya beriklim sejuk dan sangat cocok dengan berbagai macam tanaman hortikultura, terutama sayuran dan buah buahan. Berikut kondisi eksisting di sekitar Kawasan Wisata Outbound Loka Camp ditinjau dari beberapa aspek:

### 1. Topografi Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp Bantaeng*

Kawasan loka camp terletak ditinggikan 1070 mdpl dan memiliki unsur tanah yang mengandung fosfor dan kalium sehingga menjadikan kawasan ini kawasan yang relatif subur. Jenis tanah yang terdapat di kawasan ini adalah tanah andosol yang sebagian dari tanah ini telah dikembangkan menjadi area pertanian untuk tanaman semusim.



Gambar 3.2: Topografi Kawasan Loka Camp  
(Sumber: google earth, diakses Agustus 2017)

Berdasarkan kondisi topografi Kawasan Wisata Loka Camp berada pada wilayah yang cenderung datar sehingga mendukung beberapa penempatan fungsi pada kawasan misalnya area outbound, sedangkan wilayah yang sedikit berkontur dimanfaatkan sebagai area camping agar

tidak menghilangkan potensi kontur yang memiliki estetika yang dengan kata lain mempertahankan lahan yang berkontur.

## 2. Batasan Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp* Bantaeng

Tapak kawasan Loka Camp berada ditengah-tengah lahan perkebunan dan pertanian milik warga sekitar.

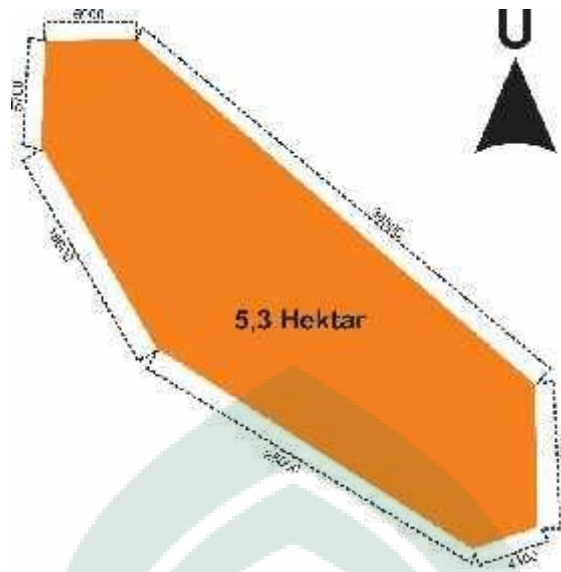


Gambar 3.3: Batas Kawasan Kawasan Loka Camp  
(Sumber: google earth, diakses Agustus 2017)

Sebelah Utara	: Hutan, Sungai, dan Lahan Pertanian
Sebelah Selatan	: Lahan Pertanian dan Sekolah
Sebelah timur	: Lahan Pertanian dan Hutan
Sebelah Barat	: Sungai dan Hutan

## 3. Luasan Tapak Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp*

Kawasan wisata *Outbound Loka Camp* terletak di kampung loka kecamatan Ulu Ere dengan luasan tapak sekitar 5.3 hektar . Tapak Kawasan berada di tengah lahan pertanian dan perkebunan milik warga sekitar. Luasan tapak dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.4: Luasan Tapak  
(Sumber: Olah Data, September 2017)

### C. Tinjauan Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng Berdasarkan 8 Elemen Perancangan Kota

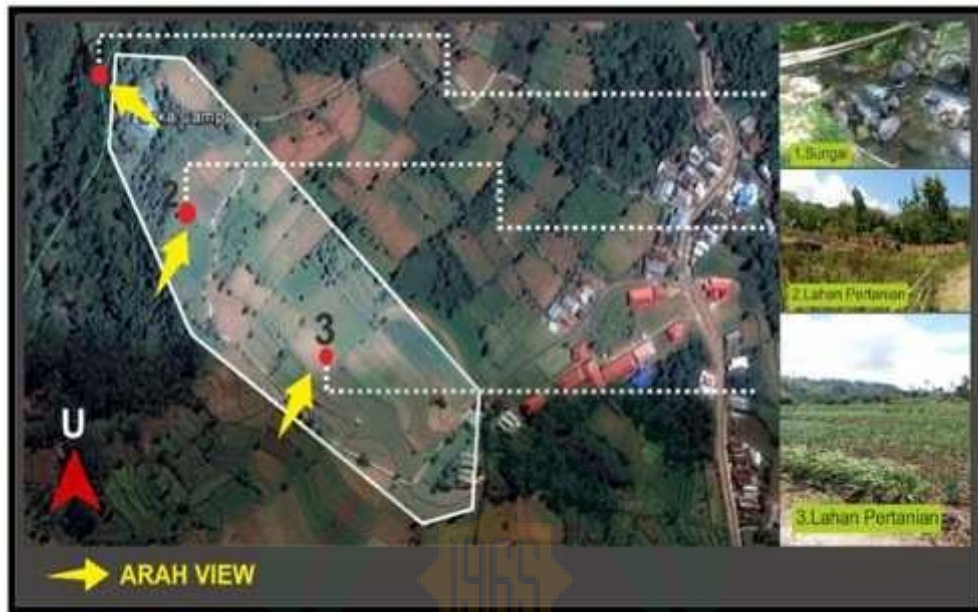
#### 1. Tata Guna Lahan ( *Land Use* )

Tata guna lahan atau *Land Use* berpengaruh terhadap hubungan antara sirkulasi dan kepadatan aktivitas atau fungsi lahan dalam suatu kawasan. Tata guna lahan perlu dipertimbangkan 2 hal yakni pertimbangan segi umum dan aktivitas pejalan kaki yang akan menciptakan lingkungan yang lebih manusiawi.

Tata guna lahan yang terdapat disekitar tapak cukup beragam, namun sebagian besar tata guna lahan di peruntukan sebagai lahan pertanian yang diolah oleh masyarakat setempat. Lokasi kawasan outboud Lokacamp sendiri berada diantara lahan pertanian dan hutan.



Penggunaan lahan di lokasi eksisting dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.5 : Tata Guna Lahan Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah Data, Agustus 2017)

## 2. Tata Massa Bangunan ( *Building and Massing* )

Tata massa bangunan merupakan produk dari penyelenggaraan bangunan gedung beserta lingkungannya sebagai wujud pemanfaatan ruang, meliputi berbagai aspek termasuk pembentukan citra/karakter fisik lingkungan, besaran, dan konfigurasi dari elemen-elemen: blok, kaveling/petak lahan, bangunan, serta ketinggian dan elevasi lantai bangunan, yang dapat menciptakan dan mendefinisikan berbagai kualitas kawasan yang akomodatif terhadap keragaman kegiatan yang ada, terutama yang berlangsung dalam ruang-ruang publik, dengan kata lain Bentuk dan massa bangunan ditentukan oleh ketinggian atau besarnya bangunan, penampilan bentuk maupun konfigurasi dari massa bangunannya.

Tata massa bangunan disekitar tapak di dominasi dengan bangunan pemukiman, sebagian lagi bangunan pelayanan publik, dan bangunan pendidikan. Di dalam tapak sendiri masih terdapat bangunan yakni penginapan dan rumah kecil yang merupakan bagian dari kawasan outbound Loka camp.

Tata massa bangunan disekitar tapak dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.6 : Tata Massa Bangunan Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah Data, Agustus 2017)

### 3. Sirkulasi dan Parkir (*Circulation and Parking*)

Sirkulasi dan parker terdiri dari jaringan jalan dan pergerakan, sirkulasi kendaraan umum, sirkulasi kendaraan pribadi, sirkulasi kendaraan informal setempat dan sepeda, sirkulasi pejalan kaki (termasuk masyarakat penyandang cacat dan lanjut usia), sistem dan sarana transit, sistem parkir, perencanaan jalur pelayanan lingkungan, dan sistem jaringan penghubung.

Akses menuju Loka Camp dari pusat kota Bantaeng berjarak sekitar 17 Km dengan kondisi jalan yang masih sangat baik untuk dilalui kendaraan baik roda dua maupun roda empat. Akses di dalam tapak mempunyai panjang jalur sekitar 600 meter dengan lebar jalan 1,5 meter dimulai dari gerbang masuk sampai ke penginapan, dengan kondisi jalan yang demikian pengunjung diharuskan untuk berjalan kaki.

Area parkir yang telah disediakan sudah tidak dapat digunakan lagi karena area tersebut telah di banguni rumah semi permanen oleh penduduk sekitar.

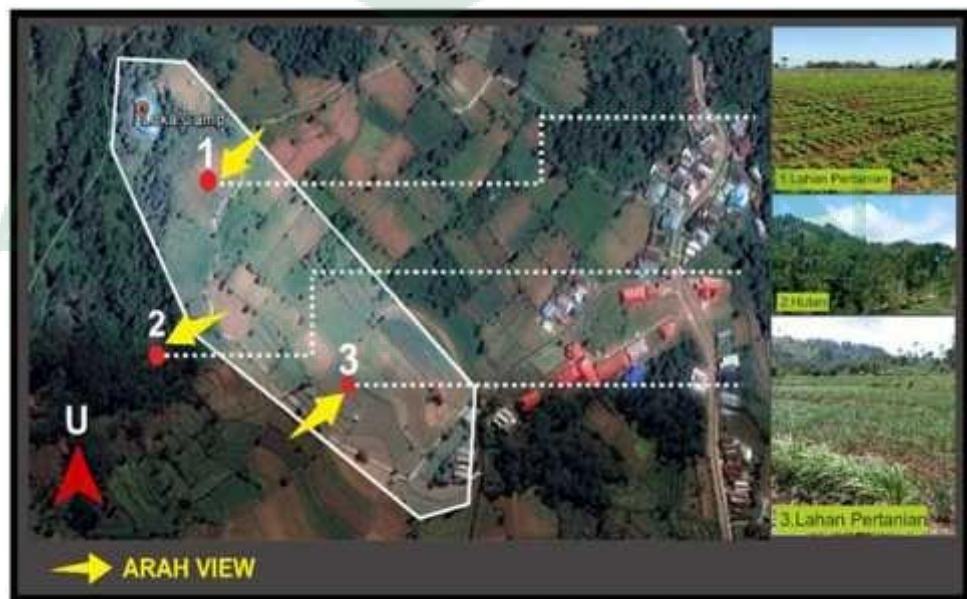
Sirkulasi disekitar tapak dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.7 : Sirkulasi dn Parkir Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah data, Agustus 2017)

#### 4. Ruang Terbuka ( *Open Space* )

Suatu ruang terbuka sangat berkaitan dengan derajat keterlingkupan yang berpengaruh terhadap makna suatu tempat. Elemen ruang terbuka kota meliputi lansekap, jalan, pedestrian, taman, dan ruang-ruang rekreasi.



Gambar 3.8: Ruang Terbuka Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah data, Agustus 2017)



Disekitar area kawasan Loka camp ini terdapat banyak ruang terbuka. Ruang terbuka yang ada di kawasan ini meliputi hutan, lahan pertanian dan jalan. Pada tapak kawasan Loka Camp sendiri merupakan ruang terbuka karena kawasan ini adalah kawasan wisata outbound.

#### 5. Pedesterian (*Pedesterian Ways*)

Pedestrian merupakan salah satu elemen penghubung yang merupakan ruang umum yang memungkinkan warga berinteraksi tanpa harus bersaing dengan kendaraan.

Jalur pedestrian yang tersedia dikawasan Loka camp menjadi akses utama bagi pengunjung dikarenakan tidak adanya akses lain untuk menuju kepinginapan. Banyaknya pohon peneduh disekitar pedestrian menjadi satu keuntungan tersendiri tetapi dengan lebar yang tidak lebih dari 1,5 meter membuat pengunjung harus saling bersenggolan pada saat berpapasan di jalan. Jalur pedestetrian disekitar tapak dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.9: Pedesterian Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah Data, Agustus 2017)

#### 6. Penanda ( *Signage* )

Penanda ( *Signage* ) adalah penunjuk arah jalan, rambu lalu lintas, media iklan, dan berbagai bentuk penandaan lainnya. Keberadaan penandaan akan sangat mempengaruhi visualisasi suatu kawasan, baik secara makro maupun mikro, jika jumlahnya cukup banyak dan memiliki karakter yang berbeda.



Gambar 3.10 : Penanda Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah Data, Agustus 2017)

Penanda yang ada di sekitar area tapak hanya berada diluar tapak sedangkan didalam area tapak tidak terdapat satu pun penanda. Dalam sebuah kawasan wisata, penanda sangat dibutuhkan untuk memudahkan pengunjung mencapai area-area yang ingin dikunjungi.

#### 7. Aktivitas Pendukung ( *Activity Support* )

Pendukung kegiatan adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung tapak suatu kawasan.

Pada area sekitar tapak, terdapat lahan pertanian dimana lahan pertanian tersebut dikhususkan untuk tanaman hortikultura seperti sayur-sayuran, dan buah-buahan yang hanya dapat tumbuh di daerah ketinggian, aktivitas pertanian di sekitar tapak dapat menjadi aktivitas pendukung kawasan wisata outbound ini.



Gambar 3.11 : Aktivitas Pendukung Berdasarkan Kondisi Eksisting  
(Sumber: Olah Data, Agustus 2017)

#### 8. Konservasi dan Preservasi ( *Conservation and Preservation* )

Upaya preservasi dalam konsep redesain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp dilakukan dengan mempertahankan bangunan yang telah ada sebelumnya, mengingat bangunan tersebut menampilkan ciri khas masyarakat setempat, nantinya pada proses redesain hanya ditambahkan beberapa bangunan pendukung.



Gambar 3.12: Upaya Preservasi dan konservasi di Kawasan Wisata  
Outbound Loka camp  
(Sumber: Olah Data, Agustus 2017)

Disamping itu upaya konservasi dilakukan mempertahankan bentuk landscape yang telah ada sebelumnya dengan melestarikan lingkungan sekitar, yaitu tidak merusak peruntukan lahan yang sebelumnya justru memanfaatkan lahan yang telah ada. Mengingat Kawasan wisata Loka Camp merupakan kawasan pertanian agrowisata yang menurut Rencana Tata Ruang Dan Wilayah Kabupaten Bantaeng termasuk dalam kategori kawasan cepat tumbuh sehingga diperlukan adanya bantuan kerjasama dari pemerintah daerah untuk melindungi kawasan tersebut.

#### **D. Pelaku Kegiatan dan Prediksi Besaran Ruang**

##### **1. Pelaku kegiatan**

Berdasarkan perencanaan ruang Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng maka dapat diprediksi bahwa pelaku kegiatan adalah masyarakat umum dari berbagai kalangan usia.

Adapun pelaku kegiatan pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng, adalah sebagai berikut

- a. Pemilik ( owner)
- b. Operasional / Pengelola

Pengelola adalah sekelompok orang yang tugasnya mengendalikan jalannya semua fungsi manajemen pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp , sehingga semua kegiatan yang berlangsung dalam bangunan tersebut dapat berjalan seefektif mungkin.

- c. Pengunjung

Pengunjung merupakan seluruh pihak umum baik perorangan maupun kelompok atau rombongan yang datang untuk menikmati dan memanfaatkan pelayanan yang ada pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp .

##### **2. Prediksi Besaran Pengguna**

Dalam menentukan jumlah pengunjung Kawasan Wisata Outbound Loka Camp dalam kurung waktu 10 tahun kedepan, maka dibutuhkan persentase jumlah pengunjung dalam 5 tahun terakhir guna mendapatkan prediksi persentase jumlah pengunjung yang akan ditampung Loka Camp



Kedepannya. Berikut data pengunjung yang telah diperoleh pada Tahun 2001-2010;

Tabel 3.1 Jumlah Pengunjung Kawasan Wisata Loka Camp 2005-2010

Tahun	Jumlah Pengunjung
2006	3.600
2007	6.600
2008	8.400
2009	7.800
2010	6.960

Dapat diperkirakan pengunjung akan datang ke Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng setelah dilakukan redesain yaitu : diperoleh melalui kriteria penentu yaitu:

$$P_t = P_o (1 + r)^n$$

Dimana:  $P_t$  = Jumlah pengunjung pada kawasan

$P_o$  = Jumlah pengunjung pada tahun awal perhitungan

$r$  = Rata rata presentase pertumbuhan jumlah penduduk

$n$  = Jangka waktu proyeksi

$$P_t = P_o (1+r)^n$$

$$P_{2028} = 3.336 (1+0,096)^{10}$$

$$P_{2028} = 3.336 (1,096)^{10}$$

$$P_{2028} = 3.336 (2,5009)$$

$$P_{2028} = 8.343 \text{ orang}$$

Total pengunjung Kawasan Wisata Loka Camp pada sepuluh tahun mendatang sekitar 39.217 orang/tahun, jadi jumlah rata-rata pengunjung setiap bulannya adalah 700 orang.

#### E. Identifikasi Kegiatan dan Program Kegiatan

Kawasan Wisata Outbound Loka Camp ini diharapkan dapat menjadi kawasan wisata outbound pertama di Sulawesi Selatan dan di Kabupaten

Bantaeng pada khususnya, dengan konsep alam bebas dengan menggabungkan unsur pengembangan diri, rekreasi dan olahraga.

Adapun program kegiatan pada kawasan Wisata Outbound ini diharapkan agar dapat meningkatkan mutu kawasan ini kembali yang tadinya tidak vital menjadi lebih vital lagi atau vitalitas kawasan, juga diharapkan mampu meningkatkan sektor pariwisata Kabupaten Bantaeng, sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat sekitar.

Berdasarkan jenis dan karakteristik kegiatan, maka kegiatan yang akan diwadahi pada kawasan ini dapat diuraikan menurut fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi Utama

Adapun fungsi utama yang diwadahi pada kawasan ini yakni kegiatan Outbound. Kegiatan Outbound ini bertujuan untuk melatih pengembangan diri, ketahanan mental dan meningkatkan jiwa kepemimpinan.

b. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang pada kawasan ini merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan utama yaitu sebagai berikut :

- 1) Aktifitas Olahraga
- 2) Aktifitas Ekonomi
- 3) Aktifitas Kreatif

c. Fungsi servis

Mendukung fungsi utama dan penunjang yang dapat diakses oleh pengunjung.

## F. Zonasi Kawasan

Berdasarkan pembagian zoning pada kawasan maka dapat dibagi kedalam beberapa bagian yaitu Fungsi Utama, Fungsi Penunjang dan Fungsi Service.





Gambar 3.13: Peta penzoningan  
(Sumber : Olah Data, Agustus 2017)

## G. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp disesuaikan berdasarkan pengelompokan kegiatan, dimana sebagian besar dibagi menjadi kegiatan pengelola dan kegiatan pengunjung.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka kebutuhan ruang dapat diuraikan dalam bentuk tabel berikut:

### 1) Fungsi Utama

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang Fungsi Utama

No.	Fungsi Utama	Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
1	Kawasan Outbound	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain</li> <li>• Berbincang</li> <li>• Berolahraga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• anak-anak</li> <li>• dewasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area outbound dewasa</li> <li>• Area outbound anak-anak</li> <li>• Ruang</li> <li>• Penyimpanan alat</li> <li>• Toilet pria</li> <li>• Toilet wanita</li> <li>• Aula</li> </ul>
2	Gedung pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istirahat</li> <li>• Tidur</li> <li>• Makan</li> <li>• Bersantai</li> <li>• Bekerja</li> <li>• Meeting</li> <li>• Menerima tamu</li> <li>• Melayani pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamar menginap</li> <li>• Lobby</li> <li>• Resepsionis</li> <li>• Ruang Pimpinan</li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• Ruang Informasi</li> <li>• Ruang Staf</li> <li>• Toilet wanita</li> <li>• Toilet pria</li> </ul>

(Sumber : Olah Data, 2017)

## 2) Fungsi Penunjang

Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang Fungsi Penunjang

No.	Fungsi Penunjang	Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
1	Loket Tiket	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperoleh tiket</li> <li>• Menerima informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loket</li> </ul>
2	Mushallah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ibadah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Shalat</li> <li>• Tempat Wudhu</li> </ul>
3	Cottage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginap</li> <li>• Bersantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamar tidur</li> <li>• Toilet</li> </ul>
4	Taman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersantai</li> <li>• Berbincang</li> <li>• Berfoto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dewasa</li> <li>• Remaja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gazebo</li> <li>• Taman bunga</li> </ul>
5	Cafetaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makan</li> <li>• Minum</li> <li>• Bersantai</li> <li>• Berkumpul</li> <li>• Berbincang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapur</li> <li>• Kasir</li> <li>• Toilet Pria</li> <li>• Toilet wanita</li> <li>• Rg. Makan</li> </ul>
6	Retail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyewakan alat-alat camp.</li> <li>• Jual-beli hasil pertanian dan souvenir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelola</li> <li>• Pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Alat</li> <li>• Gudang hasil pertanian.</li> <li>• Ruang Pamer</li> </ul>
7	Menara Pengawas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengawasi keadaan di kawasan outbound.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelola</li> </ul>	- Menara
8	Area Terbuka Hijau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bermain</li> <li>• Belajar</li> <li>• Bersantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lapangan Untuk Camp</li> <li>• Area Pertanian</li> </ul>

(Sumber : Olah Data, 2017)

## 3) Fungsi Servis

Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Fungsi Servis

No.	Fungsi Servis	Kegiatan	Pelaku	Kebutuhan Ruang
-----	---------------	----------	--------	-----------------

1	Parkir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memarkir Kendaraan</li> <li>• Mengatur Parkir Kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengunjung</li> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir Mobil</li> <li>• Parkir Motor</li> <li>• Parkir Bus</li> <li>• Parkir <i>Buggy Golf Car</i></li> </ul>
2	Ruang ME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengontrol</li> <li>• Memperbaiki Alat</li> <li>• Merawat Mesin</li> <li>• Menyimpan alat</li> <li>• Berbincang</li> <li>• Menyalakan Mesin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang Genset</li> <li>• Ruang Pompa Air</li> <li>• Ruang Panel</li> <li>• Ruang Travo</li> <li>• Ruang Cleaning</li> <li>• Service</li> <li>• Gudang</li> </ul>
3	Pos keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjagaan Keamanan Kawasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos</li> <li>• Toilet</li> </ul>

(Sumber : Olah Data Penulis, 2017)

### 3. Analisis Besaran Ruang Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng

Besaran ruang dihitung berdasarkan kebutuhan ruang dan menggunakan standar perancangan dan disesuaikan dengan jumlah pemakai ruang. Adapun analisa kebutuhan ruang sebagai berikut:

Tabel 3.4 Besaran Ruang Fungsi Utama

Fungsi Utama	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (Orang)	Standar Ruang (M <sup>2</sup> )		Sumber	Perhitungan Luas Ruangan (jumlah Ruang x Kapasitasx Standar)	Luasan Ruang (M <sup>2</sup> )
Kawasan Outbound	Area Outbound Dewasa	1	300	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	AP	1 x 300 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	675
	Area Outbound Anak	1	300	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	AP	1 x 300 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	675

	Aula	1	150	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 150 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	337.5
	Ruang Penyimpanan Alat	1	20	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 20 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	45
	Toilet Pria	3	1	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.798
	Wastafel	3	1	0.3	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.9
	Urinoir	5	1	0.3	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	5 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	1.5
	Toilet Wanita	5	1	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	5 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	1.33
	Wastafel	3	1	0.3	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.9
	Luas Total							1737.928
	Sirkulasi 30 % x Luas Total							521.378
	Jumlah							2259.306
Gedung Pengelola	Lobby	1	20	2.56	1.6 x 1.6 m <sup>2</sup> /Org	NAD	1 x 20 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	51.2
	Resepsionis	1	4	0.36	0.6 x 0.6 m <sup>2</sup> /Org	NAD	1 x 4 x 0.6 x 0.6 m <sup>2</sup> /Org	1.44
	Ruang pimpinan	1	5	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 5 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	11.25
	Ruang Rapat	1	15	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 15 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	33.75
	Ruang Informasi	1	5	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 5 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	11.25
	Ruang Staff	1	10	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 10 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	22.5
	Toilet pria	3	1	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.798
	wastafel	2	1	0.30	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	2 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.6
	Toilet Wanita	3	1	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.798
	Wastafel	2	1	0.3	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	2 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.6

	<b>Luas Total</b>	<b>434.186</b>						
	<b>Sirkulasi 30 % x Luas Total</b>							<b>130.256</b>
	<b>Jumlah</b>							<b>564.442</b>

(Sumber : Olah Data, 2017)

Tabel 3.5 Besaran Ruang Fungsi Penunjang

Fungsi Utama	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (Orang)	Standar Ruang (M <sup>2</sup> )		Sumber	Perhitungan Luas Ruangan (jumlah Ruang x Kapasitasx Standar)	Luasan Ruang (M <sup>2</sup> )
Loket	Loket Tiket	2	3	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	2x3x1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	13.5
Mushallah	Ruang shalat	1	30	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 30 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	67.5
	Tempat wudhu	2	6	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 6 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	27
	<b>Luas Total</b>							<b>108</b>
	<b>Sirkulasi 30 % x Luas Total</b>							<b>32.4</b>
	<b>Jumlah</b>							<b>140.4</b>
Cottage	Kamar tidur	1	2	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	2 x 1 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	4.5
	Rg. Keluarga	1	4	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	4 x 1 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	9
	Toilet	1	1	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	1 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.266
	Westafel	1	1	0.30	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	1 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.30
	<b>Luas Total</b>							<b>14.066</b>
	<b>Sirkulasi 30 % x Luas Total</b>							<b>4.219</b>
	<b>Jumlah</b>							<b>18.286</b>
Cafetaria	Dapur	1	5	4	2 x 2 m <sup>2</sup> /Org	NAD	5 x 1 x 2 x 2 m <sup>2</sup> /Org	20
	Kasir	1	2	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	2 x 1 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	4.5
	Rg. Makan	1				OD	40 m <sup>2</sup>	40

	Toilet pria	1	3	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.798
	Westafel	1	2	0.30	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	2 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.6
	Toilet wanita	1	3	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.798
	Westafel	1	3	0.30	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	3 x 1 x 0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	0.9
	<b>Luas Total</b>							<b>67.596</b>
	<b>Sirkulasi 30 % x Luas Total</b>							<b>20.279</b>
	<b>Jumlah</b>							<b>87.875</b>
Area terbuka hijau	Area camp					OD	675 m <sup>2</sup>	675
	Area pertanian	1				OD	1000 m <sup>2</sup>	1000
	Taman	1				OD	800 m <sup>2</sup>	800
	<b>Luas Total</b>							<b>2475</b>
	<b>Sirkulasi 30 % x Luas Total</b>							<b>742.5</b>
	<b>Jumlah</b>							<b>3217.5</b>
Menara Pengawas	Menara	4	1	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	4 x 1 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	9
Retail	Kios souvenir	5	3	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	3 x 5 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	33.75
	Kios penyewaan alat camp	1	3	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	OD	3 x 1 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	6.75
	<b>Luas Total</b>							<b>49.5</b>
	<b>Sirkulasi 30 % x Luas Total</b>							<b>14.85</b>
	<b>Jumlah</b>							<b>64.35</b>

(Sumber : Olah Data Penulis, 2017)

Tabel 3.5 Besaran Ruang Fungsi Servis

Fungsi Servis	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (Orang)	Standar Ruang (M <sup>2</sup> )		Sumber	Perhitungan Luas Ruangan (jumlah Ruang x Kapasitas x Standar)	Luasan Ruang (M <sup>2</sup> )
Pos Keamanan	Pos Keamanan	1	3	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	DA	1 x 3 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	6.75
	Toilet	1	1	0.266	0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	NAD	1 x 1 x 0.38 x 0.70 m <sup>2</sup> /Org	0.266
	Wastafel	1	1	0.3	0.50 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	NAD	1 x 1 x 0.50 x 0.60	0.3



	Luas Total							7.316
	Sirkulasi 30 % x Luas Total							2.194
	Jumlah							9.510
Parkir	Parkir Mobil	1	50	11.25	2.25 x 5.0 m <sup>2</sup>	DA	1 x 50 x 2.25 x 5.0 m <sup>2</sup> /Org	562.5
	Parkir Motor	1	200	1.695	2.26 x 0.75 m <sup>2</sup>	DA	1 x 200 x 2.26 x 0.75 m <sup>2</sup> /Org	339
	Parkir Buggy Golf car	1	5	3.875	1.25 x 3.10 m <sup>2</sup>	DA	1 x 5 x 1.25 x 3.10 m <sup>2</sup> /Org	19.375
	Parkir bus	1	10	24.5	3.5 x 7.0 m <sup>2</sup>	NAD	1 x 10 x 1.70 x 0.60 m <sup>2</sup> /Org	245
	Luas Total							1165.875
	Sirkulasi 30 % x LuasTotal							349.763
	Jumlah							1515.637
Ruang ME	Ruang Genset	1	2	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /org	OD	1 x 2 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	4.5
	Ruang Pompa Air	1	1	1	1.0 x 1.0 m <sup>2</sup> /org	OD	1 x 1 x 1.0 x 1.0 m <sup>2</sup> /Org	1.0
	Ruang Panel	1	1	1	1.0 x 1.0 m <sup>2</sup> /org	OD	1 x 1 x 1.0 x 1.0 m <sup>2</sup> /Org	1.0
	Ruang Travo	1	2	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /org	OD	1 x 2 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	4.5
	Ruang Cleaning Service	1	5	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /org	DA	1 x 5 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	11.25
	Gudang	1	5	2.25	1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /org	DA	1 x 5 x 1.5 x 1.5 m <sup>2</sup> /Org	11.25
	Luas Total							33.5
	Sirkulasi 30 % x LuasTotal							10.05
	Jumlah							43.55

(Sumber : Olah Data s, 2017)

**Keterangan :**

DA : Data Arsitek

NAD : Neufert Architect's Data

OD : Olah Data

Jumlah total keseluruhan besaran ruang yang dibutuhkan pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp di Kabupaten Bantaeng, dapat dilihat dari tabel yang ada dibawah ini:

Tabel 3.5 Rekapitulasi Besaran Ruang Kawasan Wisata Outbound

No	Besaran Ruang	Luas (M <sup>2</sup> )
1	Fungsi Utama	2823.748
2	Fungsi Penunjang	3528.411
3	Fungsi Servis	1568.697
	<b>Jumlah</b>	<b>7920.856</b>

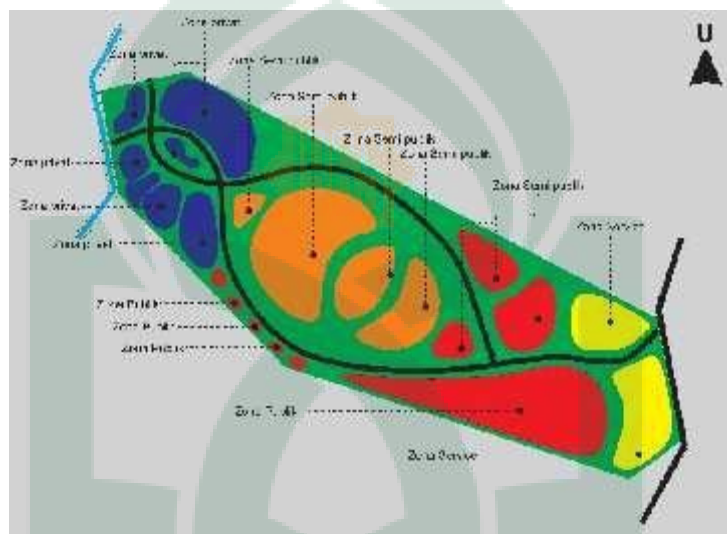


## BAB IV PENDEKATAN DESAIN

### A. Konsep Perancangan Tapak

#### 1. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Tata guna lahan bertujuan untuk mengetahui dan menentukan letak beberapa zona pada kawasan wisata Outbound Loka Camp di Kabupaten Bantaeng. Di bawah ini merupakan penempatan masing-masing lahan pada tapak berdasarkan analisa sebelumnya.



Gambar 4.1: Tata Guna Lahan  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

Zona servis pada kawasan ini terletak pada bagian depan untuk memudahkan pengunjung saat pertama kali masuk di kawasan ini, dimana zona service meliputi area Parkir, Main Entrance, Loket Tiket dan Pos jaga. Zona Publik pada kawasan ini meliputi Taman Bunga, Toko/retail hasil pertanian, Sclupture. Zona Semi Publik meliputi Area Outbound, Aula, Outbound air. Zona privat terletak dibagian belakang kawasan agar pengelola dan pengunjung tidak terganggu dengan aktifitas yang sedang berlangsung dalam kawasan tersebut, zona ini meliputi kantor pengelola, cottage, dan area camp.

## 2. Tata Massa Bangunan (*Building from massing*)

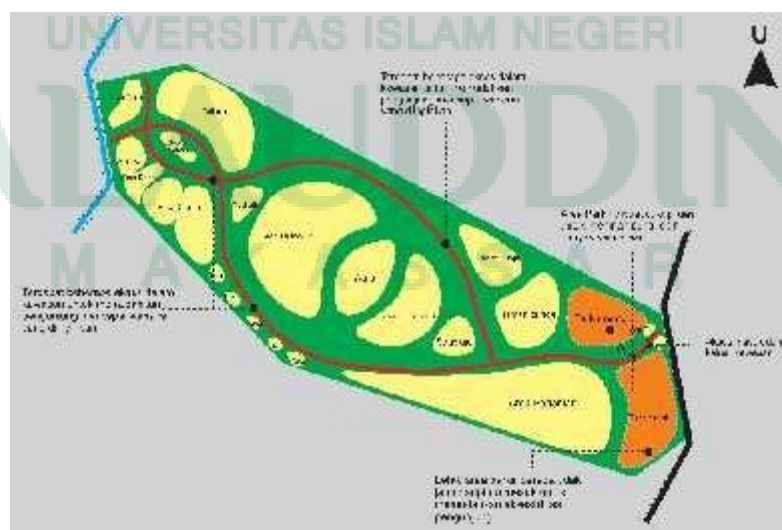
Pada kawasan wisata Outbound Loka Camp terdapat kantor pengelola, cottage, dan Retail/Toko hasil pertanian dan Aula berada pada bangunan yang berbeda sehingga terdapat beberapa massa bangunan pada kawasan.



Gambar 4.2: Tata Massa Bangunan  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

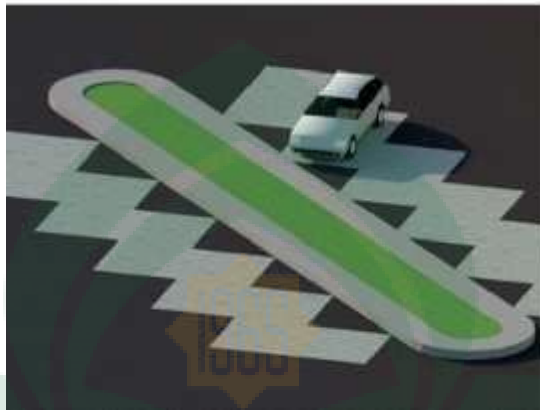
## 3. Sirkulasi dan Parkir (*Sirculation and parking*)

Sirkulasi dan parkir (*Sirculation and parking*) pada kawasan merupakan elemen yang menyusun lingkungan kawasan yang berbentuk jalan dan parkir. Adapun sirkulasi dan parkir pada kawasan ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.3: Sirkulasi dan Parkir  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

Sistem sirkulasi dan parkir dalam Kawasan Wisata Outbound Loka Camp ini menggunakan sistem satu arah serta pola parkir miring 45 derajat untuk kendaraan roda empat dikarenakan pertimbangan kemudahan pengguna kendaraan, sedangkan untuk pengguna kendaraan bermotor menggunakan parkir tegak lurus.



Gambar 4.4 : Rencana Desain Parkir  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

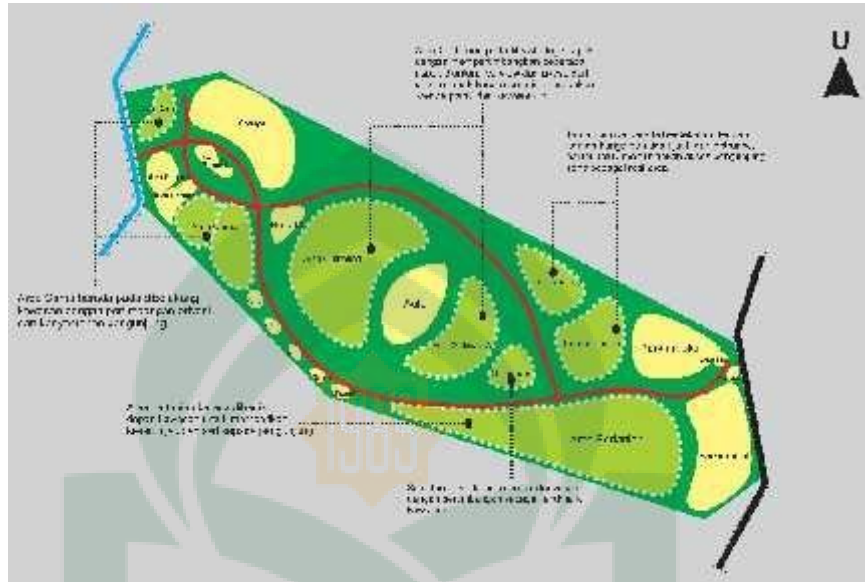
Adapun material yang digunakan pada sistem parkir pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp ini yakni menggunakan material *Grass Blok* serta penambahan vegetasi disekitar parkir agar memberi kenyamanan bagi pengguna parkir itu sendiri.



Gambar 4.5 : Material Grass Blok  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

#### 4. Ruang Terbuka ( *Open Space* )

Ruang terbuka yang berada pada Kawasan Wisata *Outbound* Loka Camp terbagi menjadi beberapa kawasan diantaranya adalah area Outbound, area camp, taman bunga, sculpture, area pertanian.



Gambar 4.6: Ruang Terbuka  
(Sumber : Olah Data , Desember 2017)

##### a. Area Outbound

Area Outbound merupakan “Centre Point” dari kawasan ini yang berada pada titik strategis tapak karena berada tidak jauh dari entrance masuk tapak. Area Outbound terdapat beberapa wahana permainan yang terbagi menjadi Area outbound Dewasa dan Area Outbound anak , dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

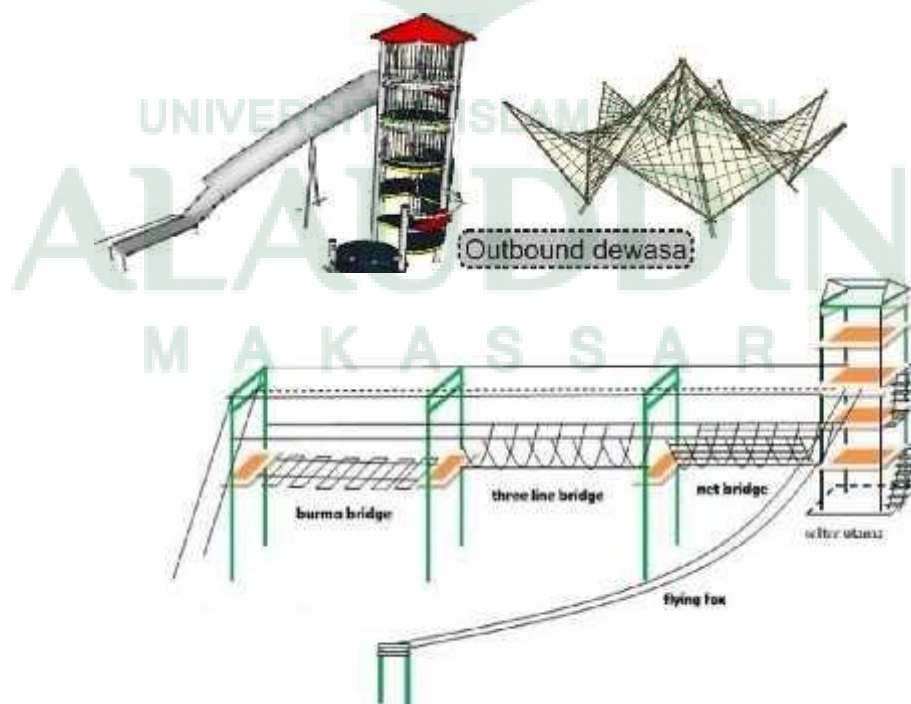
Tabel 4.1 Wahana Permainan Outbound

Wahana Outbound	
Outbound Anak	Outbound Dewasa
Long step	Multiline traverse
Balance beam	Posman walk
Top foot step	Burma bridge



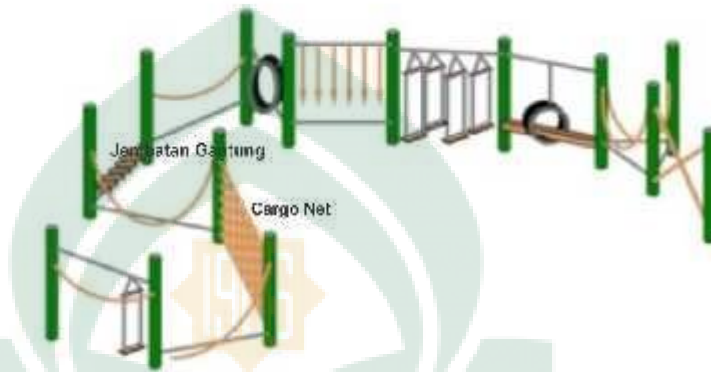
Diagonal cargo net	Tyred two line
Wind tunnel wood	Island in the sky
Jembatan gantung	Hours glass
Cargo net bridge	Wobbly bridge
Slider kids	Bosun chairs
Jaring merayap	Log bridge
Tarsan swing	Snake bridge
Papan goyang	Wind tunnel wood
Disk swing	Vertical cargo net
Claster bridge	Flying fox
X-cross net bridge	
Climbing wall	
Flying fox	

(Sumber: Olah Data, 2017)



Gambar 4.7: Rencana desain Wahana Outbound Dewasa  
(Sumber : Olah Data , Desember 2017)

Salah satu contoh kegiatan *outbound* dewasa yang digunakan sarana permainan dengan menggunakan instruktur, pengawasan dan alat pengaman yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.



Gambar 4.8: Rencana desain Wahana Outbound Anak  
(Sumber : Olah Data , Desember 2017)

Salah satu contoh kegiatan *outbound* anak-anak yang sarana permainan dengan menggunakan instruktur, pengawasan dan alat pengaman yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.

Dalam perencanaan area outbound pada kawasan ini terdapat elemen-elemen pendukung baik elemen keras maupun elemen lunak.

Tabel 4.2 Elemen Pendukung Area Outbound

No.	Kawasan	Elemen Keras	Elemen Lunak
1.	Area Outbound	Paving Block	Rumput
		Kanstin	Pohon
		Lampu	Elemen air
		Besi tempat bermain	
		Tempat sampah	
		Kursi	

		Kayu	
		Tali untuk permainan	

(Sumber: Olah data, 2017)

a. Taman bunga

Taman bunga merupakan area terbuka hijau sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dalam kegunaanya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan.



Gambar 4.9: Rencana desain Taman bunga  
(Sumber : Olah Data , Desember 2017)

Taman bunga ini nantinya akan diisi dengan bunga-bunga khas daerah setempat yakni bunga masamba, bunga lili, bunga krisan, bunga Taiwan. Selain itu terdapat amphitheater dalam area taman sebagai tempat pertunjukan terbuka. Dalam perencanaannya taman di kawasan ini berada dibelakang area parkir dan berada tidak jauh dari entrance, karena pertimbangan untuk memudahkan akses pengunjung.

Adapun elemen-elemen pendukung pada taman baik elemen keras maupun elemen lunak adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Elemen Pendukung pada Taman

Kawasan	Elemen Keras	Elemen Lunak
Taman	Paving Block	Rumput

	Kanstin	Pohon
	Gazebo	Air
	Kursi Taman	Tanaman <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tanaman Perdu</li> <li>▪ Tanaman Merambat</li> <li>▪ Tanaman Peneduh</li> <li>▪ Tanaman berbunga</li> </ul>
	Lampu taman	
	batu alam	

(Sumber: Olah data, 2017)

b. Area Pertanian

Area ini pada Kawasan Wisata Outbound Loka camp ini merupakan area terbuka yang sengaja di persiapkan sebagai lahan bercocok tanam untuk para pengunjung sebagai salah satu pilihan destinasi sebagai edukasi pertanian. Dimana pada lahan pertanian ini nantinya terdapat beberapa jenis tanaman hortikultura seperti wortel, kol, tomat, daun bawang



Gambar 4.10: Rencana desain Area Pertanian  
(Sumber : Olah Data , Desember 2017)

Adapun elemen pembentuk area ini terdiri dari elemen keras dan elemen lunak, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Elemen Pendukung pada Area Hijau


Kawasan	Elemen Keras	Elemen Lunak
Area Hijau	Paving Blok	Tanaman
	Batu alam	Pohon
	Kayu	Rumput
	Kursi	

(Sumber: Olah data, 2017)





Keberadaan ruang terbuka yang pada suatu kawasan tidak terlepas dari fungsinya sebagai tempat yang nyaman bagi para pengunjung sehingga kenyamanan tersebut tidak dapat tercapai tanpa keberadaan elemen lunak yaitu berupa vegetasi yang dapat memberi estetika. Tetapi dalam perencanaan dan perancangan pada tapak perlu memperhatikan jenis pohon yang selaras dengan fungsi taman tersebut serta ukuran ketinggian pohon. Adapun jenis jenis pohon adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Jenis-jenis Pohon

No	Kawasan	Vegetasi	
		Gambar 3D	Tampak Atas
1.	Area Outbound		
		<p><b>Pohon Pinus</b></p> <p>Pohon Pinus nantinya di tempatkan di area outbound untuk karena dapat dimanfaatkan sebagai tempat outbound, selain itu pohon pinus merupakan pohon yang paing banyak ditemukan di wilayah Loka yang merupakan daerah daratan tinggi.</p>	
2.	Taman		
		<p><b>Rumput Gajah</b></p> <p>Rumput gaja mini akan menjadi dasar pada taman, dikarenakan rumput ini memiliki kualitas yang baik berupa ketahanan dalam cuaca, tidak muda rusak serta biaya pemeliharaan yang cenderung lebih murah.</p>	

			
		<p><b>Bunga Lantana Cemara</b></p> <p>Bunga ini tumbuh didaerah tropis yang memiliki macam warna yang atraktif serta sangat mudah tumbuh ketika mendapatkan air dan matahari.</p>	
			
3	Entrance Masuk Kawasan	<p><b>Pohon Terambesi</b></p> <p>Pohon ini banyak ditanam sebagai peneduh jalan. Pohonnya besar seperti payung. Akar, batang, dan dahannya sangat besar seperti raksasa. Usia pohon trembesi bisa mencapai ratusan tahun. Naungan daun pohon trembesi bisa menurunkan suhu udara sekitarnya. Pohon trembesi mampu menyerap gas karbon dioksida di udara. Biji buah pohon trembesi yang disangrai bisa dijadikan camilan.</p>	
			
		<p><b>Pohon Palm Raja</b></p> <p>Pohon Palm Raja merupakan jenis pohon yang banyak ditemui di daerah tropis, penempatan pohon palm raja pada sepanjang jalan entrance</p>	



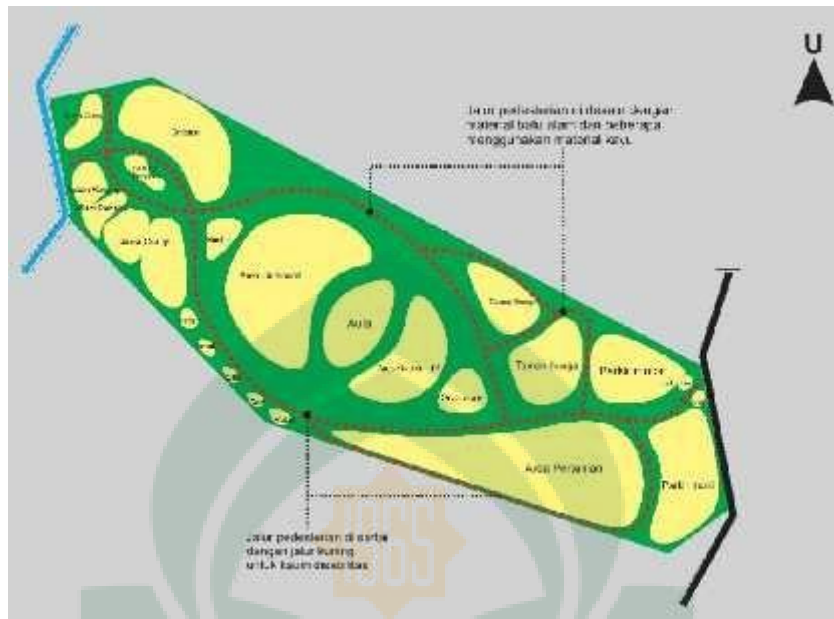
		masuk Kawasan di gunakan sebagai pengarah jalan	
4	Parkir dan Pedesterian		
		<b>Pohon Tanjung</b> Pohon tanjung merupakan salah satu jenis pohon yang banyak digunakan sebagai tanaman peneduh khususnya pada area parkir dan pedesterian serta memiliki bau yang sangat harum	
			
		<b>Pohon Bambu Kuning</b> Pohon bambu kuning merupakan jenis bambu yang di pelihara (budidaya) dengan ciri pohon yang tinggi serta berwarna kuning hidup di wilayah tropis, penempatan bambu kuning nantinya pada kawasan di fungsikan sebagai pembatas kawasan ( sebagai dinding pembatas).	

(Sumber: Olah data penulis, 2017)

#### 5. Jalur Pejalan Kaki ( *Pedestrian* )

Area pejalan kaki merupakan hal yang sangat penting yang wajib ada pada tapak, hal ini dikarenakan lokasi tapak yang berada didaerah dataran tinggi yang memungkinkan pengunjung untuk berjalan kaki sambil menikmati suasana sejuk area pegunungan dan/atau bahkan bisa digunakan dalam kegiatan seperti

jogging. Letak pedestrian berada pada sepanjang jalan tapak yang menghubungkan antara ruang yang satu dan yang lainnya.



Gambar 4.11: Jalur Pedestrian  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

Desain jalur pedestrian pada Kawasan Wisata Loka Camp Bantaeng ini mengkombinasikan *paving blok* dengan batu alam agar dapat digunakan sebagai pijat refleksi bagi pengguna taman itu sendiri.

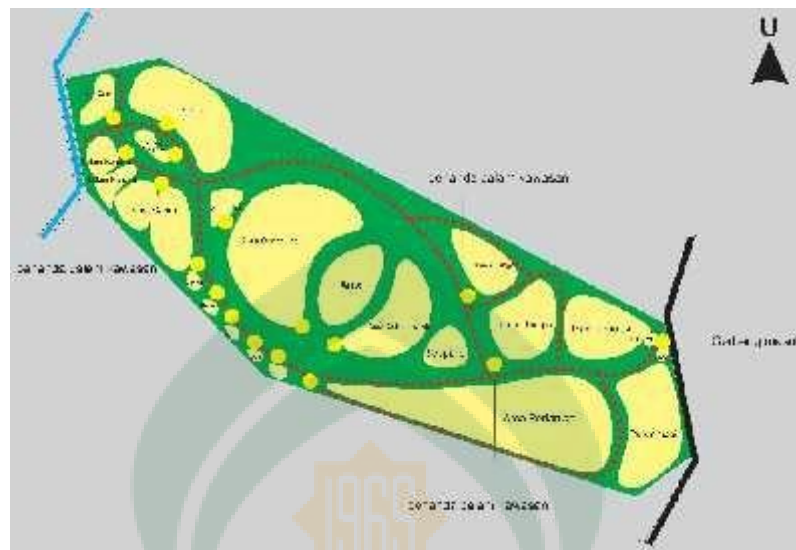


Gambar 4.12: Rencana Desain Jalur Pedestrian  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

#### 6. Penanda ( *Signage* )

Penanda (*Signage*) pada kawasan merupakan media komunikasi visual arsitektural sebagai bagian dari sistem informasi kawasan. Berdasarkan posisi tapak yang berada diarea dataran tinggi maka disetiap jalur kendaraan akan terpasang penanda jalan pada setiap pintu masuk tapak serta penanda ruang

yang terdapat pada tapak. Adapun titik penempatan penanda (*Signage*) pada kawasan ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.13: Penempatan Penanda  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)



Gambar 4.14 : Alternatif Desain Penanda pada playground  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)



pengunjung jika pengunjung ingin membeli ole-ole khas daerah setempat. Setelah di olah maupun yang belum diolah, beberapa jenis retail yang dapat di jual yakni, retail hasil pertanian yakni sayur-sayuran, makanan khas daerah, bunga-bunga , dan souvenir khas Bantaeng.

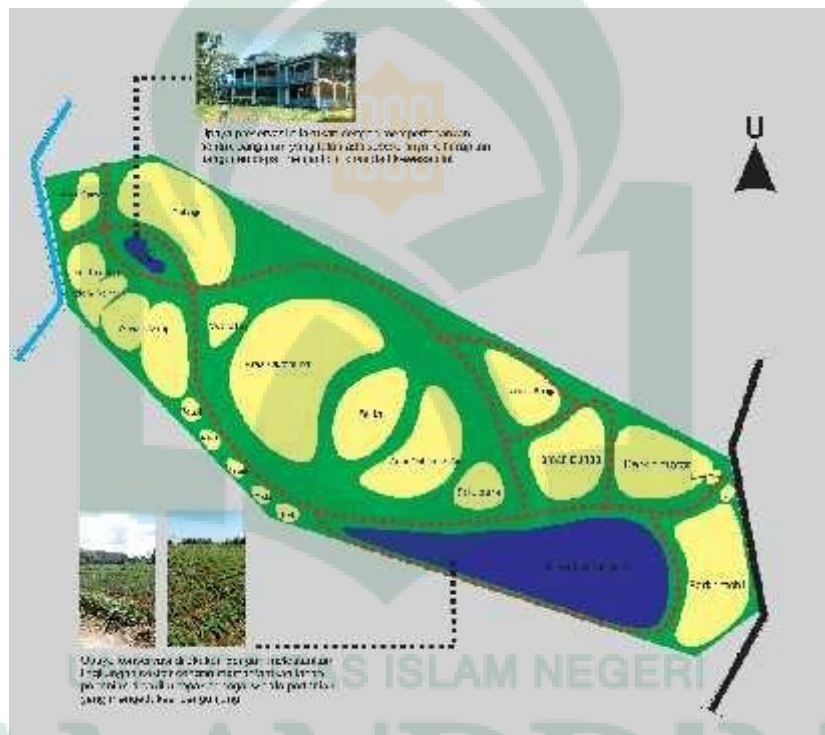
Gambar 4.16 : Aktivitas Pendukung Kawasan  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)



Gambar 4.17 : Rencana desain retail dan Kolam Renang  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

#### 8. Konservasi dan Preservasi ( *Conservasi and Presrvation* )

Preservasi (*preservation*) pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp yaitu dengan mempertahankan bentuk bangunan yang telah ada sebelumnya, dengan mempertahankan bentuk bangunan ini dapat menjadi ciri khas pada kawasan ini karena konsep bangunan ini memiliki bentuk dan filosofi masyarakat setempat. Upaya konservasi dilakukan yakni dengan melestarikan lingkungan sekitar, didalam perancangan kawasan ini upaya ini di lakukan dengan memanfaatkan lahan pertanian yang ada disekitar tapak.



Gambar 4.18 : Konservasi dan Preservasi  
(Sumber : Olah Data, Desember 2017)

#### B. Pra Desain

Pra desain kawasan merupakan rencana penataan kawasan secara umum sebelum ditata secara detail. Pra desain didapatkan dari konsep desain maka berikut adalah pra desain dengan perspektif visual untuk mencapai penataan yang efisien :

##### 1. Alternatif 1 Desain Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp* Bantaeng





Gambar 4.19 : Alternatif Desain 1  
(Sumber : Olah Data, Januari 2018)

Tabel 4.9 Analisis Alternatif 1 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng

SWOT ITEM	KEKUATAN (STRENGTH)	KESEMPATAN (OPPORTUNITY)	KELEMAHAN (WEAKNESS)	ANCAMAN (THREAT)
<b>TATA GUNA LAHAN (LAND USE)</b>	Desain ini memiliki penempatan fasilitas pada perencanaan sesuai dengan kebutuhan pengunjung	Desain ini memberikan pengalaman baru bagi penggunaanya, sehingga pengunjung nyaman berada pada kawasan tersebut	Desain ini masih berpotensi mendapatkan gangguan dari kawasan sekitar karena lokasinya yang berada ditengah-tengah masyarakat.	Perubahan fungsi akibat berkembang pembangunan dapat menyebabkan berkurangnya area bersosialisasi
<b>TATA MASSA BANGUNAN (BUILDING AND MASSING)</b>	Terdapat beberapa massa bangunan untuk memfasilitasi setiap kegiatan yang berbeda-beda.	Menjadi kawasan tujuan wisata lokal dan internasional	Masih berpotensi mengalami perubahan bentuk akibat perkembangan pembangunan dan politik	Perubahan bentuk tersebut dapat menyebabkan hilangnya ciri khas kawasan
<b>SIRKULASI DAN PARKIR (SIRCULATION AND PARKING)</b>	Kawasan menjadi lebih nyaman dan indah	Memudahkan pengunjung menikmati keindahan kawasan tersebut	berpotensi mengalami perubahan fungsi akibat perkembangan kawasan	Perubahan fungsi tersebut dapat menyebabkan terjadinya kekacauan
<b>JALUR PEJALAN KAKI (PEDESTRIAN WAYS)</b>	Pengunjung dapat menikmati nyamannya udara pegunungan sambil berjalan kaki	Mudah dalam bagian-tertentu	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna



			menyimpang	
<b>PENANDA (SIGNAGE)</b>	Memperindah kawasan	mengarahkan pengunjung untuk menemukan lokasi yang dituju	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang seperti mencoret-coret dan mencuri bagian dari penanda itu sendiri.	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>RUANG TERBUKA (OPEN SPACE)</b>	Terbagi-bagi dalam kawasan	Memberikan kenyamanan bagi pengunjung	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang dan ancaman cuaca	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>KEGIATAN PENDUKUNG (ACTIVITY SUPPORT)</b>	Membuat kawasan menjadi ramai	menambah daya tarik untuk berkunjung ke kawasan tersebut	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Tingkah laku tersebut dapat membuat kawasan menjadi kotor dan mengganggu kenyamanan pengguna
<b>PRESERVASI DAN KONSERVASI (PRESERVATION AND KONSERVATION)</b>	Mempertahankan bentuk bangunan yang sesuai dengan filosofi dan kearifan lokal kawasannya	Dapat menjadi identitas kawasan	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Tingkah laku tersebut dapat menghilangkan nilai sejarah dan kearifan lokal pada bangunan tersebut

(Sumber: Olah data, 2018)

## 2. Alternatif Desain II Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp Bantaeng*



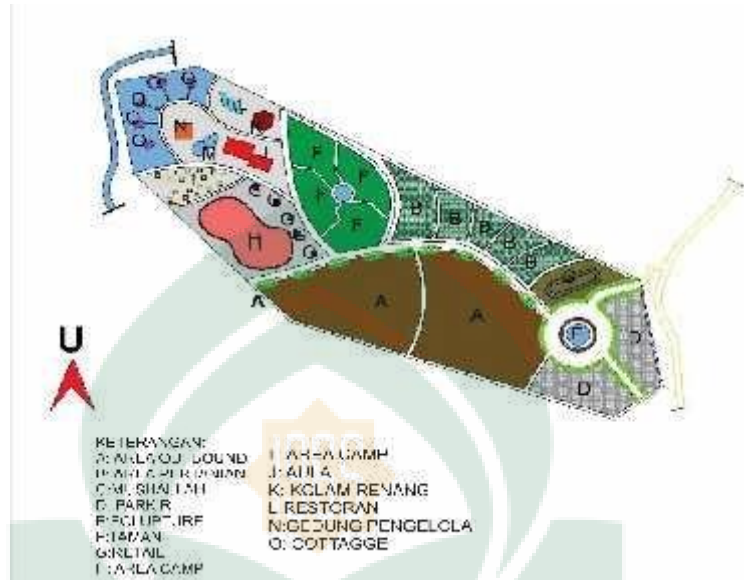
Gambar 4.20 : Alternatif Desain 2  
(Sumber : Olah Data, Januari 2018)

Tabel 4.10 Analisis Alternatif 2 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng

<b>SWOT ITEM</b>	<b>KEKUATAN (STRENGTH)</b>	<b>KESEMPATAN (OPPORTUNITY)</b>	<b>KELEMAHAN (WEAKNESS)</b>	<b>ANCAMAN (THREAT)</b>
<b>TATA GUNA LAHAN (LAND USE)</b>	Desain ini memiliki penempatan fasilitas pada perencanaan sesuai dengan kebutuhan pengunjung	Desain ini memberikan pengalaman baru bagi penggunaanya, sehingga pengunjung nyaman berada pada kawasan tersebut	Desain ini masih berpotensi mendapatkan gangguan dari kawasan sekitar karena lokasinya yang berada ditengah-tengah masyarakat.	Perubahan fungsi akibat berkembang pembangunan dapat menyebabkan berkurangnya area bersosialisasi
<b>TATA MASSA BANGUNAN (BUILDING AND MASSING)</b>	Terdapat beberapa massa bangunan untuk memfasilitasi setiap kegiatan yang berbeda-beda.	Menjadi kawasan tujuan wisata lokal dan internasional	Masih berpotensi mengalami perubahan bentuk akibat perkembangan pembangunan dan politik	Perubahan bentuk tersebut dapat menyebabkan hilangnya ciri khas kawasan
<b>SIRKULASI DAN PARKIR (SIRCULATION AND PARKING)</b>	Kawasan menjadi lebih nyaman dan indah	Memudahkan pengunjung menikmati keindahan kawasan tersebut	berpotensi mengalami perubahan fungsi akibat perkembangan kawasan	Perubahan fungsi tersebut dapat menyebabkan terjadinya kekacauan
<b>JALUR PEJALAN KAKI (PEDESTRIAN WAYS)</b>	Pengunjung dapat menikmati nyamannya udara pegunungan sambil berjalan kaki	Mudah dalam bagian-tertentu	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>PENANDA (SIGNAGE)</b>	Memperindah kawasan	mengarahkan pengunjung untuk menemukan lokasi yang dituju	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang seperti mencoret-coret dan mencuri bagian dari penanda itu sendiri.	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>RUANG TERBUKA (OPEN SPACE)</b>	Terbagi-bagi dalam kawasan	Memberikan kenyamanan bagi pengunjung	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang dan ancaman cuaca	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>KEGIATAN PENDUKUNG (ACTIVITY SUPPORT)</b>	Membuat kawasan menjadi ramai	menambah daya tarik untuk berkunjung ke kawasan tersebut	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Tingkah laku tersebut dapat membuat kawasan menjadi kotor dan mengganggu kenyamanan pengguna
<b>PRESERVASI DAN KONSERVASI (PRESERVATION AND KONSERVATION)</b>	Mempertahankan bentuk bangunan yang sesuai dengan dilosofi dan kearifan lokal kawasannya	Dapat menjadi identitas kawasan	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Tingkah laku tersebut dapat menghilangkan nilai sejarah dan kearifan lokal pada bangunan tersebut

(Sumber: Olah Data, 2018)

### 3. Alternatif Desain III Kawasan Wisata *Outbound Loka Camp Bantaeng*



Gambar

4.21 : Alternatif Desain 3

(Sumber : Olah Data, Januari 2018)

Tabel 4.11 Analisis Alternatif 3 Desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng

ITEM	KEKUATAN (STRENGTH)	KESEMPATAN (OPPORTUNITY)	KELEMAHAN (WEAKNESS)	ANCAMAN (THREAT)
<b>TATA GUNA LAHAN (LAND USE)</b>	Desain ini memiliki penempatan fasilitas pada perencanaan sesuai dengan kebutuhan pengunjung	Desain ini memberikan pengalaman baru bagi penggunanya, sehingga pengunjung nyaman berada pada kawasan tersebut	Desain ini masih berpotensi mendapatkan gangguan dari kawasan sekitar karena lokasinya yang berada ditengah-tengah masyarakat.	Perubahan fungsi akibat berkembang pembangunan dapat menyebabkan berkurangnya area bersosialisasi
<b>TATA MASSA BANGUNAN (BUILDING AND MASSING)</b>	Terdapat beberapa massa bangunan untuk memfasilitasi setiap kegiatan yang berbeda-beda.	Menjadi kawasan tujuan wisata lokal dan internasional	Masih berpotensi mengalami perubahan bentuk akibat perkembangan pembangunan dan politik	Perubahan bentuk tersebut dapat menyebabkan hilangnya ciri khas kawasan
<b>SIRKULASI DAN PARKIR (CIRCULATION AND PARKING)</b>	Kawasan menjadi lebih nyaman dan indah	Memudahkan pengunjung menikmati keindahan kawasan tersebut	berpotensi mengalami perubahan fungsi akibat perkembangan kawasan	Perubahan fungsi tersebut dapat menyebabkan terjadinya kekacauan
<b>JALUR PEJALAN KAKI (PEDESTRIAN WAYS)</b>	Pengunjung dapat menikmati nyamannya udara pegunungan sambil berjalan kaki	Mudah dalam bagian-tertentu	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna

<b>PENANDA (SIGNAGE)</b>	Memperindah kawasan	mengarahkan pengunjung untuk menemukan lokasi yang dituju	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang seperti mencoret-coret dan mencuri bagian dari penanda itu sendiri.	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>RUANG TERBUKA (OPEN SPACE)</b>	Terbagi-bagi dalam kawasan	Memberikan kenyamanan bagi pengunjung	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang dan ancaman cuaca	Kerusakan tersebut dapat mengganggu kenyamanan pengguna
<b>KEGIATAN PENDUKUNG (ACTIVITY SUPPORT)</b>	Membuat kawasan menjadi ramai	menambah daya tarik untuk berkunjung ke kawasan tersebut	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Tingkah laku tersebut dapat membuat kawasan menjadi kotor dan mengganggu kenyamanan pengguna
<b>PRESERVASI DAN KONSERVASI (PRESERVATION AND KONSERVATION)</b>	Mempertahankan bentuk bangunan yang sesuai dengan filosofi dan kearifan lokal kawasannya	Dapat menjadi identitas kawasan	Berpotensi mengalami kerusakan akibat tingkah laku masyarakat yang menyimpang	Tingkah laku tersebut dapat menghilangkan nilai sejarah dan kearifan lokal pada bangunan tersebut

(Sumber: Olah tabel data penulis. 2018)

#### 4. Alternatif Terpilih

Tabel analisis SWOT pada setiap alternatif pra desain perlu dibuat perbandingan untuk menentukan alternatif yang akan digunakan. Perbandingan dapat dilihat pada tabel berikut:

Alternatif Pra Desain	Kekuatan ( Strength )	Kelemahan ( Weakness )	Kesempatan ( Opportunity )	Ancaman ( Threats )
Alternatif 1	Pengaturan tata massa yang teratur	Arah sirkulasi yang monoton membuat pengunjung mudah bosan	Mudah untuk dilakukan pengembangan karena masih banyak lahan	Terjadi penyempitan lahan karena ukuran lahan

			kosong yang tersedia	semakin mengecil
Alternatif 2	Kemudahan dalam mengakses site	Penempatan area outbound yang strategis berada dekat dengan zona public dan zona privat sehingga memudahkan pengunjung untuk mengaksesnya.	Dapat meningkatkan semangat pengunjung dalam berpetualang	Pengunjung mudah kesasar terutama anak kecil
Alternatif 3	Arah sirkulasi yang jelas dan terarah	Terlalu banyak percabangan arah yang dapat membingungkan pengunjung	Privasi pengunjung terjaga karena jarak outbound dengan resort cukup jauh	Keamanan barang-barang pengunjung tidak terjamin

Tabel 4.12 Hasil Analisis SWOT

Berdasarkan tabel kesimpulan alternatif desain diatas, maka konsep desain yang akan diterapkan pada tapak yakni **Pra Desain Alternatif 2**. Alternatif desain ini akan lebih diolah sedetail mungkin, sehingga lebih maksimal menjadi Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng



Gambar 4.21 : Pra desain Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber : Olah Data, Januari 2018)

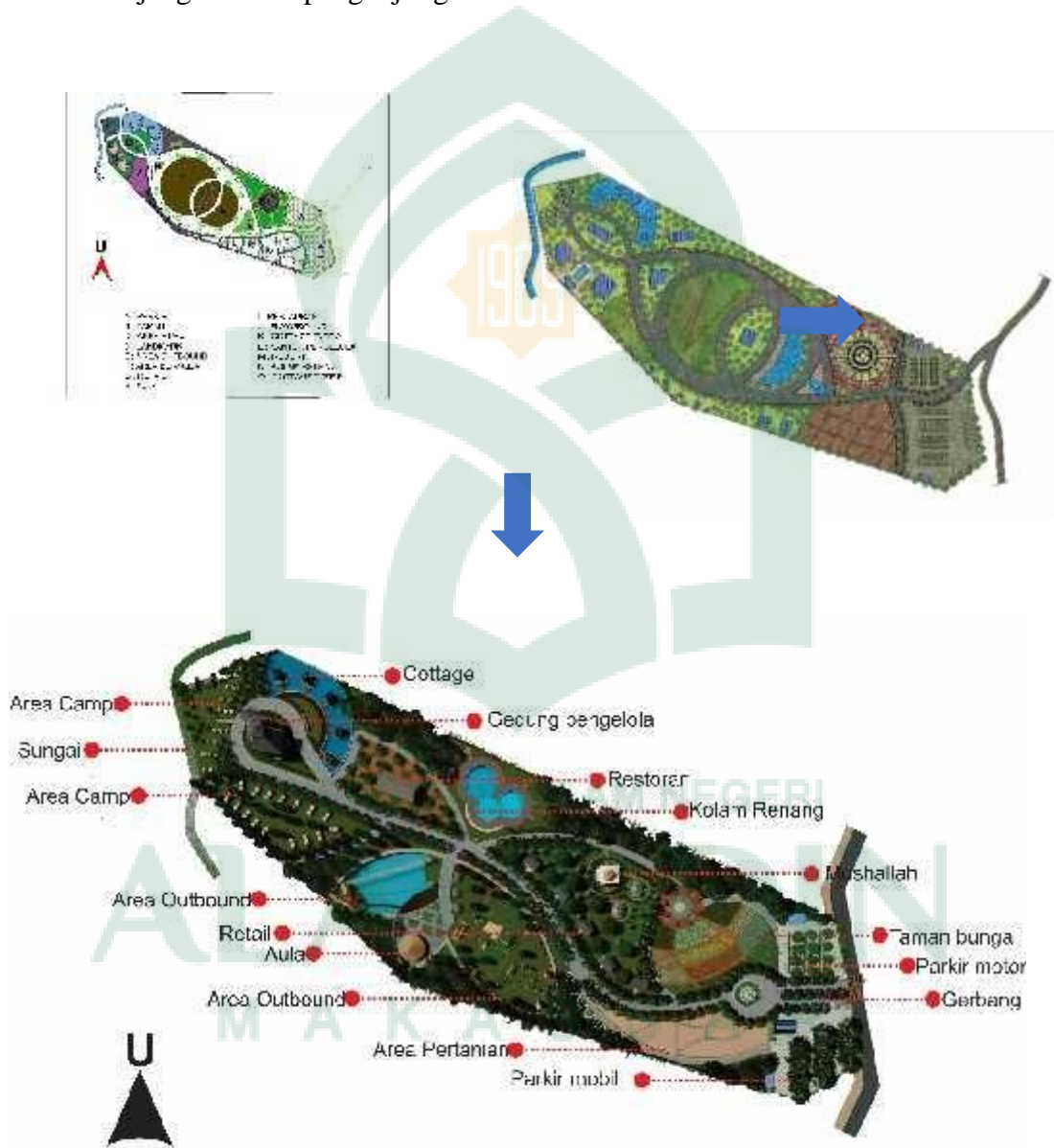


## BAB V

### TRANSFORMASI DESAIN

#### A. Olah Tapak

Pada konsep awal perancangan tapak kawasan wisata outbound Loka Camp, penzoningan area outbound dan beberapa fasilitas ditempatkan ditengah tapak agar mudah dijangkau oleh pengunjung.



Gambar 5.1 Konsep Akhir Tapak  
(Sumber : Hasil desain, Juli 2018)

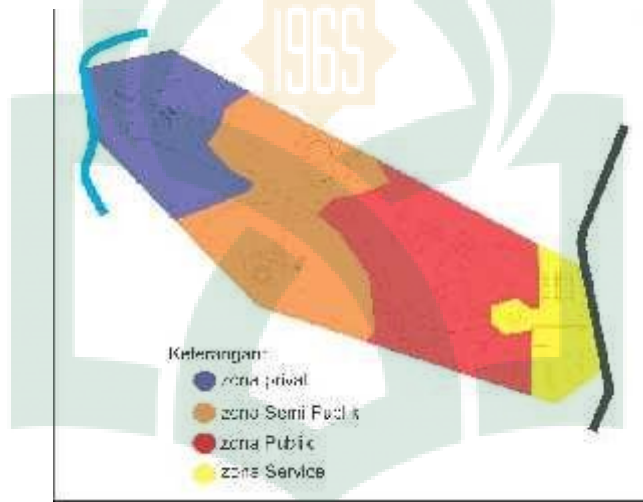


Setelah melewati proses perancangan dalam studio terjadi perubahan dalam pengolahan tapak. Proses perubahan tersebut didasari oleh pertimbangan sirkulasi , pola pencapaian dan kebutuhan ruang.

## B. Aplikasi Elemen Fisik Kawasan.

### 1. Tata Guna Lahan ( *Land Use* )

Pembagian zona pada Kawasan wisata outbound Loka Camp Bantaeng mengalami sedikit perubahan setelah tahap evaluasi. Perubahan perletakan zona publik berupa Mushallah berpindah ke area depan Kawasan , dan zona semi publik berupa area outbound berpindah ke bagian pinggir Kawasan.

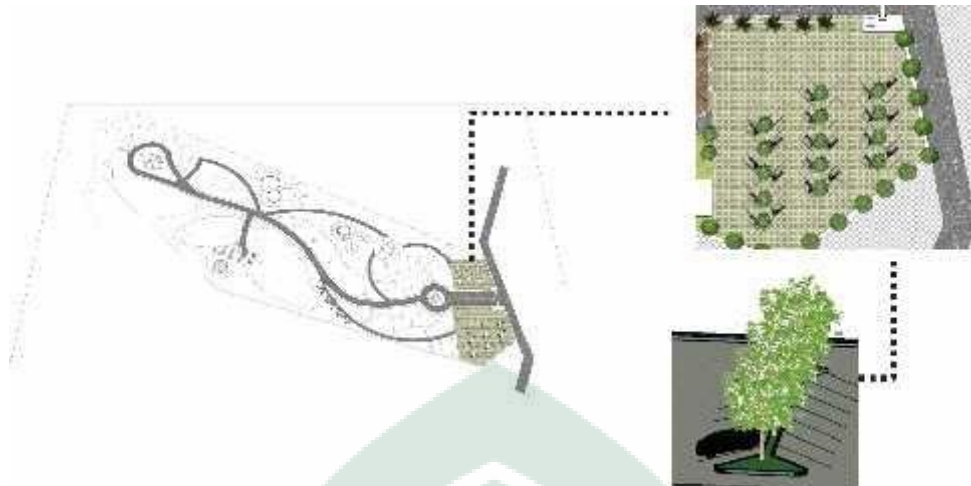


Gambar 5.2 : Tata Guna Lahan Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil desain , juli 2018)

### 2. Bentuk dan Massa Bangunan ( *Building and Massing* )

Bentuk pola massa bangunan terbentuk dari pembagian zona kawasan, dimana pola Kawasan wisata Outbound Loka Camp menggunakan pola grid dengan maksud menyesuaikan bentuk tapak.





Gambar 5.4: Sirkulasi dan Parkir Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 5.5: Perspektif Parkir Motor  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 5.6: Perspektif Parkir Mobil  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

#### 4. Ruang Terbuka ( *Open Space* )

Ruang terbuka pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng yang berubah pada area taman dan sculpture, pada area tamannya di buat pola lingkaran mengikuti bentuk jalan yang melengkung, area sculpture awalnya menggunakan pola segitiga,namun sekarang menggunakan pola lingkaran sekaligus sebagai jalur kendaraan untuk beputar arah.



Gambar 5.7 Taman Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 5.8 Sculpture Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

#### 5. Pedestrian ( *Pedestrian Ways* )

Jalur pedestrian pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp memiliki dua jenis pedestrian. Jalur Pedestrian A terdapat di sepanjang jalan masuk Kawasan memiliki lebar 2 meter yang menghubungkan setiap zona kawasan,

jalur pedestrian B terdapat pada area pertanian dan taman hanya memiliki lebar 1 meter.



Gambar 5.9 Pedesterian Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

#### 6. Penanda ( *Signage* )

Penempatan penanda pada Kawasan Wisata Outbound Loka Camp berubah karena dipengaruhi zona kawasan yang berubah, bentuk penanda juga berubah karean pertimbangan posisi setiap area dalam Kawasan.





Gambar 5.10: Signage Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 5.11 Gerbang Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 5.12 Penanda Kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

### C. Pemanfaatan Lahan

Persentase pemanfaatan lahan pada kawasan Wisata Outbound Loka Bantaeng terdiri dari lahan terbangun dan ruang terbuka sebagai berikut;

#### 1. Bangunan

Bangunan pada kawasan merupakan bangunan bermassa. Dimana luasan bangunan sebagai berikut;

Tabel 5.1 Pemanfaatan lahan bangunan gagasan awal Bangunan

Bangunan	Jumlah (Unit)	Luas/unit (m <sup>2</sup> )	Jumlah luas (m <sup>2</sup> )
Loket tiket	2 unit	8,775 m <sup>2</sup>	17,55 m <sup>2</sup>



Pos Jaga	1 unit	9,510 m <sup>2</sup>	9,510 m <sup>2</sup>
Gedung Pengelola	1 unit	564,442 m <sup>2</sup>	564,442 m <sup>2</sup>
Mushollah	1 unit	140,4 m <sup>2</sup>	140,4 m <sup>2</sup>
Cafetaria	1 unit	87,875 m <sup>2</sup>	87,875 m <sup>2</sup>
Aula	1 unit	438,75 m <sup>2</sup>	438,75 m <sup>2</sup>
Retail	6 unit	8,775 m <sup>2</sup>	52,65 m <sup>2</sup>
Cottage	5 unit	18.286 m <sup>2</sup>	91,43 m <sup>2</sup>
Menara	1 unit	11,7 m <sup>2</sup>	11,7 m <sup>2</sup>
Ruang ME	1 unit	43,55 m <sup>2</sup>	43,55 m <sup>2</sup>
Toilet	3 unit	2,899 m <sup>2</sup>	8,697 m <sup>2</sup>
Jumlah Luas Bangunan			1466,554 m <sup>2</sup>

(sumber: olah data , juli 2018)

Tabel 5.2 Pemanfaatan lahan bangunan gagasan akhir

Bangunan	Jumlah (Unit)	Luas/unit (m <sup>2</sup> )	Jumlah luas (m <sup>2</sup> )
Loket tiket	1 unit	4 m <sup>2</sup>	4 m <sup>2</sup>
Pos Jaga	2 unit	4 m <sup>2</sup>	8 m <sup>2</sup>
Gedung Pengelola	1 unit	379,065 m <sup>2</sup>	379,065 m <sup>2</sup>
Mushollah	1 unit	116,647 m <sup>2</sup>	116,647 m <sup>2</sup>
Restoran	1 unit	210,38 m <sup>2</sup>	210,38 m <sup>2</sup>
Aula	1 unit	168,5 m <sup>2</sup>	168,5 m <sup>2</sup>

Retail	6 unit	18 m <sup>2</sup>	108 m <sup>2</sup>
Cottage	5 unit	36 m <sup>2</sup>	180 m <sup>2</sup>
Menara	1 unit	11,7 m <sup>2</sup>	11,7 m <sup>2</sup>
Toilet	8 unit	18 m <sup>2</sup>	144 m <sup>2</sup>
Jumlah Luas Bangunan			1330,292 m <sup>2</sup>

(sumber: olah data, juli 2018)

Pada pemanfaatan lahan bangunan terjadi beberapa perubahan luasan dikarenakan adanya penambahan dan pengurangan jumlah unit dan kebutuhan ruang untuk beberapa bangunan.

## 2. Ruang terbuka

Ruang terbuka pada kawasan wisata outbound Loka Camp lebih dominan dari jumlah terbangunan. Adapun luasan ruang terbuka sebagai berikut:

Tabel 5.3 Luasan Jumlah Ruang Terbuka dalam Kawasan

Ruang Terbuka	Jumlah (Unit)	Luas/unit (m <sup>2</sup> )	Jumlah luas (m <sup>2</sup> )
Area Outbound	1 unit	6346,449 m <sup>2</sup>	6346,449 m <sup>2</sup>
Area Camp	1 unit	4164,902 m <sup>2</sup>	4164,902 m <sup>2</sup>
Area Pertanian	1 unit	2414,095 m <sup>2</sup>	2414,095 m <sup>2</sup>
Area Sclupture	1 unit	226,98 m <sup>2</sup>	226,98 m <sup>2</sup>
Area Parkir	1 unit	3694,6 m <sup>2</sup>	3694,6 m <sup>2</sup>
Area Taman	1 unit	3500,87 m <sup>2</sup>	3500,87 m <sup>2</sup>
Kolam Renang	1 unit	1885,63 m <sup>2</sup>	1885,63 m <sup>2</sup>
Jumlah Luas Ruang Terbuka			22.233,56 m <sup>2</sup>

(sumber: olah data, Juli 2018)

Luas lahan vegetasi adalah luas keseluruhan tapak dikurang jumlah lahan bangunan dan ruang terbuka.

$$\begin{aligned} L. \text{ Vegetasi} &= L. \text{ Tapak} - (20\% \text{ sirkulasi}) - (\sum \text{ bangunan} + \sum \text{ lahan rg.} \\ &\quad \text{terbuka}) \\ &= (53.000 \text{ m}^2 - 10.600 \text{ m}^2) - (1330,292 \text{ m}^2 + 22.233,56 \text{ m}^2) \\ &= 42.400 \text{ m}^2 - 23.563,78 \text{ m}^2 = 18.836,22 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Total ruang terbuka} &= \sum \text{ lahan ruang terbuka} + L. \text{ Vegetasi} \\ &= 22.233,56 \text{ m}^2 + 18.836,22 \text{ m}^2 \\ &= 41.069,78 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase ruang terbuka} = 41.069,78 / 53.000 \times 100 = 77,49\%$$

$$\text{Persentase bangunan} = 1330,292 / 53.000 \times 100 = 2,51\%$$

$$\text{Sirkulasi} = 20\%$$



## BAB VI

### HASIL DESAIN

#### A. *Site Plan*



Gambar 6.1 Desain Tapak Kawasan Wisata Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)

Gambar di atas merupakan gambar tiga dimensi tampak atas yang menampilkan Kawasan Wisata Outbound Loka Camp secara keseluruhan. Tapak Kawasan Wisata Outbound di desain agar masyarakat menikmati Kawasan wisata alam bebas dengan menggabungkan beberapa unsur pengembangan diri, rekreasi, olahraga dan Pendidikan.. Desain ini harapannya akan memberikan manfaat bagi seluruh masyarakat Kota Bantaeng baik dari segi aspek ekonomi, budaya dan lingkungan.



Gambar 6.2 Site Plan Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)

## **B. Tampak dan Potongan Kawasan**

### **1. Tampak Kawasan Wisata Outbound Loka Camp**



Gambar 6.3 Tampak A-A Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.4 Tampak B-B Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)





Gambar 6.5 Tampak C-C Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

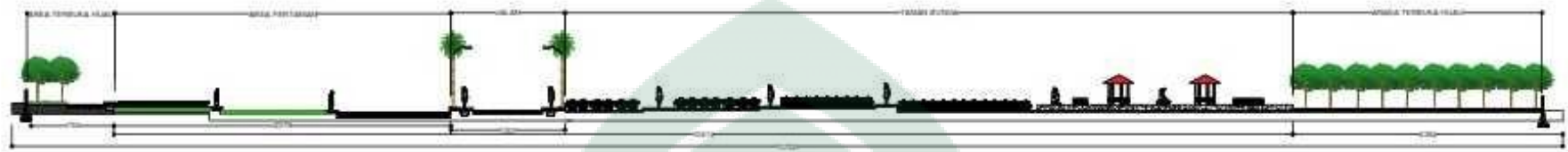


Gambar 6.6 Tampak D-D Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain , juli 2018)

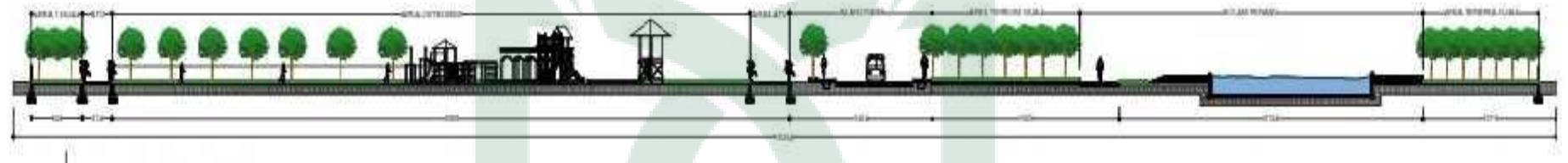
## 2. Potongan Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng



Gambar 6.7 Potongan C Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.8 Potongan B Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

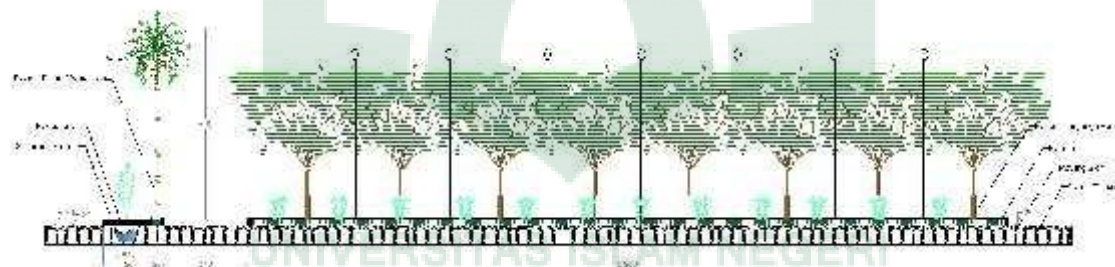


Gambar 6.9 Potongan A Kawasan Wisata Outbound Loka Camp Bantaeng  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

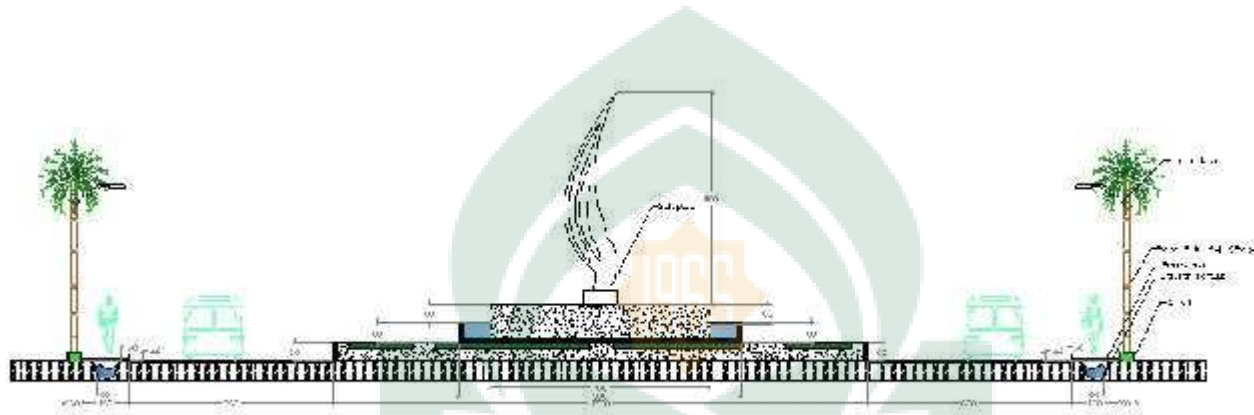
### C. Detail Ruang Luar



Gambar 6.10 Detail A (Parkir Mobil) Ruang Luar Kawasan Wisata Outbound Loka Camp  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)



Gambar 6.11 Detail B (Parkir Mobil) Ruang Luar Kawasan Wisata Outbound Loka Camp  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)



Gambar 6.12 Detail C (Sculpture) Ruang Luar Kawasan Wisata Outbound Loka Camp  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)



Gambar 6.13 Detail D (Area Camp) Ruang Luar Kawasan Wisata Outbound Loka Camp  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)

## **D. Bangunan utama**

### **1. Gedung pengelola**



Gambar 6.14 Gedung pengelola  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)

### **2. Cottage**



Gambar 6.15 Area Outbound Air  
(Sumber: Hasil Desain , juli 2018)



### 3. Area Outbound



Gambar 6.16 Area Outbound  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.17 Area Outbound  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



#### 4. Area Camp



Gambar 6.15 perspektif Restoran  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.15 Area Camp  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

## **E. Bangunan Penunjang**

### **1. Restoran**



Gambar 6.16 Restoran  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

### **2. Aula**



Gambar 6.16 Aula  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

### 3. Retail



Gambar 6.17 Retail  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

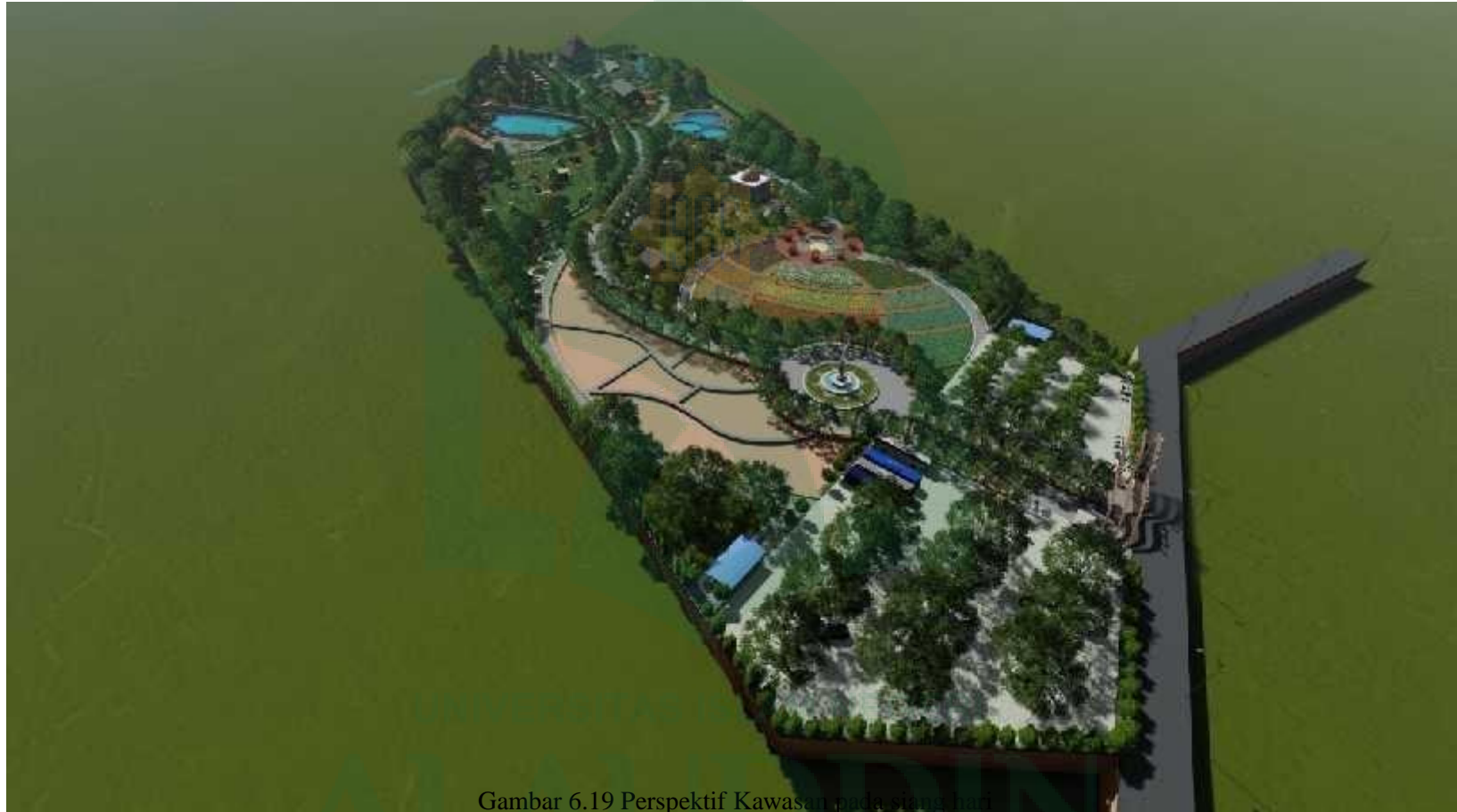
### 4. Mushallah



Gambar 6.18 Mushallah  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



## F. Prespektif Kawasan



Gambar 6.19 Perspektif Kawasan pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.20 Perspektif Area Camp pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.21 Perspektif Area Camp pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)





Gambar 6.22 Perspektif Area Outbound pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.22 Perspektif Area Outbound pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



z



Gambar 6.23 Perspektif Area Cottage pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.24 Perspektif Area Taman pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)





Gambar 6.24 Perspektif Area Taman pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.25 Perspektif Gerbang pada siang hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)





Gambar 6.26 Perspektif Kawasan pada malam hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.27 Perspektif Area Camp pada Malam Hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.28 Perspektif Area Camp pada Malam Hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)





Gambar 6.29 Perspektif Area Parkir pada Malam Hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)



Gambar 6.30 Perspektif Sclupture pada Malam Hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)





Gambar 6.31 Perspektif Aula pada Malam Hari  
(Sumber: Hasil Desain, juli 2018)

## G. Maket



Gambar 6.32 Prespektif Maket  
(Sumber:Hasil Desain, Juli 2018)



Gambar 6.33 Prespektif Maket  
(Sumber:Hasil Desain, Juli 2018)





Gambar 6.34 Prespektif Maket  
(Sumber:Hasil Desain, Juli 2018)



Gambar 6.35 Prespektif Maket  
(Sumber:Hasil Desain, Juli 2018)

## H. Banner



Gambar 6.23 Banner  
(Sumber: Hasil Desain, Juli 2018)

## DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, Djamaludin. 2002 . *Outbound Manajemen Training*. Yogyakarta: Penerbit Uli Press
- As, Nursyam. 2013. *Struktur Tata Ruang Wilayah dan Kota*. Makassar : Alauddin University Press.
- Badan Pusat Statistik : Kabupaten Bantaeng dalam angka Tahun 2014
- Badan Pusat Statistik : Kecamatan Ulu Ere dalam angka Tahun 2016
- Darsoprajitno, H. Soewanro. 2002. *Ekologi Pariwisata : Tata Laksana Pengelola Objek dan Daya Tarik Wisata*. Bandung : Penerbit Angkasa.
- Jahid, Jamaluddin. 2014. *Perencanaan Kepariwisataaan*. Makassar : Alauddin University Press.
- Kabupaten Bantaeng Tahun 2012-2032, Tahun 2012
- Kirana, Andi.1992 . *Preservasi dan Konservasi*. Bandung. ITB.
- Komaruddin. 2009. *Peningkatan percaya diri dan kemampuan mengatasi stress melalui aktifitas outbound*. Bandung: Universitas pendidikan Indonesia.
- Mulyandari, Hestin. 2011. *Pengantar Arsitektur Kota*. Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta.
- Peraturan Daerah Kabupaten Bantaeng Nomor 2, Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah
- Pontoh, Nia K dan Iwan Kustiwan. 2010. *Pengantar Perencanaan Perkotaan*. Bandung : Penerbit ITB Bandung.
- RTRW Kabupaten Bantaeng tahun 2012
- Shihab. M. Quraish. (2002). *Tafsir Al-Misbah volume 5*. Jakarta: Lentera hati
- Susanta, Agustinus. 2010. *Outbound Profesional*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Wahyuni, Sri. 2012. *Elemen Rancang Kota Hamid Shirvani*. Materi Kuliah. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Zahnd, Markus. (2006). *Perancangan Kota Secara Terpadu : Teori Perancangan Kota dan Penerapannya (Edisi ke 2)*. Semarang : Soegijapranata University Press.



**WEBSITE :**

<https://www.urbandung.com/the-lodge-bandung-earthbound-adventure-park-maribaya>, diakses pada 28/Maret/2017

<http://grafikacikole.com/fasilitas>, diakses pada 28/Maret/2017

<https://www.urbandung.com/wisata-alam-cikole-lembang-rumah-hobbit-dan-outbound>, diakses pada 28/Maret/2017

[https://www.wisataagroindonesia.com/kampoengkopibanaran\\_tentang Kami](https://www.wisataagroindonesia.com/kampoengkopibanaran_tentang_Kami), diakses pada 28/Maret/2017

<https://wikipedia.org/wiki/kawasan>, diakses pada 28/Maret/2017

<http://www.outdoortraining.co.id/2011/05/high-rope.html>, di akses pada 28/Maret/2017

<http://www.mproprovider.com/articles/98-mengenal-ropes-course-yang-bukan-outbound.html>, di akses pada 28/Maret/2017

<http://www.garudaadventure.com/buldozer-game-darat-pantai/>, di akses pada 28/Maret/2017

